DOSYA **2019'UN EN İYİ DİZİLERİ, FİLMLERİ**

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ocak 2020/01 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 147 • ISSN: 1307-8933



KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)
setimedia

YILIN en iyi OYUNLARI

NEFESLER TUTULSUN! ŞAMPİYON BELLİ OLDU!





İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DOSYA

DATA

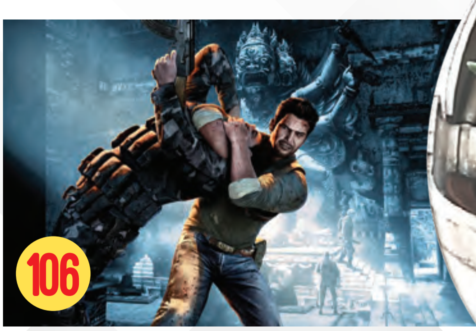
PİKSEL

Shenmue III

Neredeyse 20 yıl sonra kavuştuk Shenmue III'e! Bu kadar süre zarfında ne kadar yol alınmış, o biraz tartışma konusu ama...

56





106



86

Phoenix Point

XCOM gibi ama sanki pek değil de aynı zamanda. Yine de uzaylı düşkünleri bir göz atsınlar efendim!





Ne oyun çıkmış bu sene de! Biz seçmekte zorlandık, tartıştık, saç baş yolduk; size de "Böyle liste mi olur yahu?" demesi kaldı.



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

EN İYİ "2019'UN EN İYİLERİ" LİSTESİ!

Yılın en sevdiğim vakti geldi yine. Biten yılla hesaplaşmak bir keyif, yeni başlayan yıla asla gerçekleşmeyecek bir ton hayal yüklemek apayrı bir keyif... Ve hayır, alaycı bir tonda söylemiyorum bunu.

Zamanı durdurmak mümkün değil, orasını anlayacak kadar zorlayıp kaybettik kendisine karşı, ama bu kesintisiz akışa bir soluklanma süresi kadar mola vermenin bir yolu varsa o da arada bir (mesela her 12 ayda bir desek?) zamanın sürükleyip götürdüklerini hatırlamak ve ufukta görünenlere bakmak. Yani şifreli sözcükleri bir yana bırakıp doğrudan söylemek gerekirse, yeri göğü listelerle doldurmanın tam vakti!

Biz de öyle yaptık. Önce 2019 boyunca neler oynadığımıza bakalım, yılın en iyi oyunlarını çıkaralım dedik. Sonra yetinmedik, dinleyip izlediklerimizi de sıraya sokmaya karar verdik. Böylece yılın dizileri, filmleri, müzikleri için birer liste çıkardık. Derken aklımıza bir 10 yılın sonunda olduğumuz geldi, e o zaman sadece 2019'un değil "2010'ların En İyileri" listesi de yapmamız gerekiyordu... ve o noktada biz değil ama derginin sayfaları pes etti. Yani korkmayın, kullanabileceğimiz kağıt miktarının aylık bir limiti olduğundan o listeyi yapamadık. Fakat önümüzdeki sayı için kapıyı aralık bırakayım; karşınıza on yılın muhasebesiyle çıkarsak şaşırmayın.

Geçen yılla vedalaştığımız sayıya, Oyungezer'in 147'ncisine, 2020'nin ilk ayına hoş geldiniz. Dilerim ki derginin son sayfasını çevirdiğinizde de yılın sonuna geldiğinizde de içinizden aynı cümle geçer: "Ne güzeldi be, keşke hiç bitmeseydi!"

Selam! OGZ

forum, email, ... facebook, you...





Bu ay RDR 2 ve Yakuza Kiwami 2 aynı anda elime geçti, hangisini oynayacağıma karar vermem herhalde 5 saniye falan sürdü :) İnanılmaz olmuş Kiwami 2 cidden, Yakuza serisini ne kadar övsem az. Şu sıralarda da RDR 2'de bol bol hayvan avlayıp balık tutuyorum, o da fena değil :)

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
İHSAN C. ASMAN



Ne kadar çok yılın bir şeylerini seçtik bu ay yahu!

Çizgi roman ve sanal çizgiler

Merhaba OGZ. Bir sorum olacaktı: Dergiye yazar alıyor musunuz? Veya alıyorsanız bir bilgi sınırımız var mıdır? Dizilere, filmlere, animelere ve fantastik evrenlere çok hâkimim ve sayenizde bir sürü şey öğreniyorum.

Uzun zamandır çizgi roman okuyorum ve Aralık sayısında yazdığınız sanal çizgi roman yazısını gördüm. Okurlara bir önerim olacak: Webtoon uygulamasından sanal karikatür okuyabilirsiniz. İngilizce ama kendinizi geliştirmek için güzel bir tecrübe olur. - İris İris

Selamlar İris İris (Misa Misa gibi, sevdim). Şimdi şöyle; birkaç ay önce buralara yeni yazar almak istediğimizi söylemiştim, şimdi başvurular birikti, önümüzdeki ay 1 veya 2 yeni kişi dâhil olacak gibi kadroya (evet sevgili başvuranlar, gecikme için kusura bakmayın, Ocak'ın ilk yarısında olumlu-olumsuz dönüşleri yapacağımdır). Yani dolayısıyla şu an yeni yazar aramıyoruz ama sen içinden gelirse 1-2 örnek yazıyı benim ve Serpil'in maillerine atıver, gelecekte ne olur bilinmez.

Webtoon tavsiyesi için de teşekkürler. Kendine iyi bak.

Ara sıra insanlar nasıl yazar olduklarıyla ilgili ufak ufak yazıyorlar, ben de fırsatı değerlendireyim. Mesela şahsen hiçbir başvuru dönemi falan olmasını beklemeden direkt Serpil'e yazmıştım böyle böyle yazar olabilir miyim diye. İlk yazdığımda 2011 sonlarıydı, sonra Erasmus'a falan gittim, 2012 Mart'ında bir daha yazdım, sonra öyle bir koptuk falan, yazarlık işi olduğunda 2015 Ocak ayıydı sanırım :) Hakikaten gelecekte ne olur bilinmez gibi bir durum var, yazmaktan çekinmez! - İhsan A.



Yeni yıl gelmeden gelen güzellikler

Yeniden selamlar. Daha önce fark etmediğim içindir belki ama yıl biterken bütün sorunlarım düzelmeye ve şansım yaver gitmeye başladı. Takıntılarım kendi kendine yok oldu ve ağrılı hastalıklarım geçti, ders ve diğer işlerde de performansım yükseldi. E-postayı başıma bir gelmeden bitirirsem güvendeyim demektir.

1. Sekiro'nun TGA'da Yılın Oyunu ödülünü almasına çok sevindim ve şaşırmadım çünkü teknik anlamda kendilerini aştı From Software (Dark Souls'lar ilk oyundan beri aynı motor kullanıldığını belli ediyordu). Sizler hangi oyunu düşünüyordunuz?

2. Star Wars evreninde açıklar vardır ancak Midichlorian hücreleri gözlemlenebiliyor olduğu halde neden hücreler sentezlenerek 15-20.000 seviyelerinde Jedi'lar yapılmıyor? (Yüzüğü neden kartallarla götürmediler?)

3. Warhammer evrenine bakmak yaptığım en güzel ve en büyük hatalardan. Sizin de bu duyguyu hissettiğiniz kurgu evrenler var mı?

4. Konsola özel oyunlar artık çok da konsola özel kalmıyor gibi, acaba doğrusu bu mu?

5. Online oyunlardaki özel günlere yönelik etkinlikler arttırılarak hem du-

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

yarlı gözükülmüş olup hem de bahaneyle etkinlik oluşturmak kârlı mıdır? (Azur Lane kabotaj bayramı etkinliği düşünsenize)

Seneye görüşürüz demek istemiyorum ama 2020 Ocak ayında yeniden görüşmek dileğiyle mutlu yıllar. *- Murat*

Selamlar Murat. Şansının ve performansının daha da yükselmesini veya en azından tatmin olduğun seviyelerde sabit kalabilmesini dilerim ben de o halde!

1. TGA'nın Yılın Oyunları ödülünde beni en çok şaşırtan aslında Disco Elysium'un ve özellikle de Fire Emblem: Three Houses'ın aday olmamasıydı. Ben Three Houses'ın aday olup ödülü alacağını öngörmüştüm önceden, yanıldım. Var olan adaylar içinde hangi oyun ödülü alırsa şaşırmayacaktım, Sekiro aldı, şaşırmadım. Şahsen başta dar alandaki kamera sıkıntıları olmak üzere (terastaki dövüşlerde az çektirmedi) bazı önemli sıkıntıları olduğunu düşünüyorum Sekiro'nun ve Dark Souls III ile Bloodborne'u onun biraz daha üzerine koyuyorum ama yine de başta parry sistemi olmak üzere yaptığı iyi şeyleri küçümseyemeyiz. Bizlerin hangi oyunu/oyunları düşündüğü konusundaysa seni hemen birkaç sayfa ilerideki Yılın Oyunları dosyasına alayım.

2. Valla The Last Jedi'da şu mor saçlı abla sıçrama yaparak donanma kestiğinden beri ben Star Wars'ta pek tutarlılık aramıyorum (Luke'lar niye Death Star patlatmak için o kadar kastı, X-Wing'in birini gaz pedalına taş koyup yollasalardı). Dolayısıyla bu soruya verilebilecek, Star Wars kurgusu içinde mantıklı bir cevap varsa da ben bilmiyorum ve çok da önemsemiyorum. Eskiden aşırı sevdiğim Star Wars'un bu son filmine sinemada gitmedim bile, öyle diyeyim. Ha, şu an aç bir oturuşta KOTOR 1-2 bitir de, onu yaparım, o ayrı. Zaten nereden estiyse açıp açıp bir sürü HK-47 videosu izledim bu ay.

Artık bence de Star Wars evreninin cılkı çıktı. Fallen Order yazısında bayağı bir şikâyet etmiştim zaten. Son filme ben de gitmedim, gideceğimi de düşünmüyorum. Artık yavaş yavaş başka denizlere yelken açmanın vaktidir Murat :) - İ

3. Tam olarak bu noktada seninle bir kuşak çatışmamız söz konusu :) Benim yaşım civarındakiler (yaş 35, tey tey), ya internetin kısıtlı olduğu genç yaşta bir fantastik evrenle tanışıp "oha bu neymiş" diye balıklama dalmışlardır, ya da okul vs. sonrası, zaman daraldığı zaman tanışıp "hmm, çok güzelmiş de buna dalacak zaman yok ki" demişlerdir. Ben mesela Warhammer'la geç tanıştım, çok ilgi çekiciydi, çok dalasım geldi ama öyle bir dünya yoktu, dolayısıyla pişman olacak kadar ilgilenemedim kendisiyle, ilk Dawn of War'la ve Total War: Warhammer'larla sınırlı kaldı ilgim (bir Göker ağladı şu an).



Bence insan bir kurgu evrene girişti diye pişman olmaz ya. Mesela gene Star Wars'tan gidelim: Yeri geldi epey vakit harcadım, özellikle üniversitede bir arkadaşım vardı, o da hasta Star Wars hayranıydı. Adamla dersi eker çay kahve eşliğinde bir Osmanlı'nın bir de galaksinin hallerini tartışırdık, ne bileyim önemli şahsiyetleri kıyaslar, olayların benzerlikleriyle falan eğlenirdik. Ama yeri geldi o dönem okuduklarımı bildiklerimi unuttuğum da oldu. E şimdi zaten Star Wars patladı, artık zerre zevk vermiyor, eski şeylere de dönüp bakınca "bunlar zaten hiç olmadı ki" diyorsun… De ne yapalım? Sonuçta ekmek teknemiz Star Wars değil :) Sen kendisiyle ilgilenirken herhangi bir evren o an için seni mutlu ediyorsa hiçbir zaman pişman olmazsın diye düşünüyorum. - İ

4. Eh ideal bir dünyada her oyun her yere çıkar ama pratikte öyle olmuyor tabii. Xbox'ın Forza ve Halo'larının, Playstation'ın Detroit'lerinin ve Death Stranding'lerinin PC'de boy göstermesi tabii ki harika bir şey ama bütün konsola özel oyunların da öyle olmasını beklemek hayalcilik olur. Ki zaten OGZ YİM'i falan dersiniz ama Sinan abinin zamanında bilgisayarını yenilediği için bana verdiği GTX 680'iyle yaşamaya çalışıyorum, fakirlik diz boyu, çok da bağlamıyor beni.

5. Azur Lane diye bir oyundan sayende haberim oldu, teşekkürler. Pazarlama mantığından bakarsan çok mantıklı özel günleri kullanarak ses getirmeye çalışmak. Eh oynayan yeni gelen etkinlikten memnunsa, oynamayan da o etkinlik sayesinde oyunla ilgilenmeye başlamışsa, alan razı satan razı, bize şikâyet etmek düşmez. Özel günleri geçtim, sosyal sorumluluk projeleri dahi pazarlama malzemesi olarak kullanılıyor ki bence bunda da bir sıkıntı yok. Sosyal sorumluluğu olan bir firmayı desteklemeyi tercih ederim. Bunu bana duyurmaya çalışmasında da bir sakınca yok.

Umuyorum 2999 yılında da buralarda oluruz ve "önümüzdeki milenyumda görüşürüz" muhabbeti yaparız (1999'u kaçırdık artık). Sağlıcak.

Gerçekten 2999'da burada olmak isteyen var mı ya? - İ

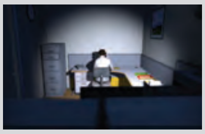
Videolarda Bu Ay



→ Beethoven'ın 5. senfonisi için birinin aşırı uğraşarak yaptığı hipnotize edici animasyon: ***tinyurl.com/ogz-147-besinci***



→ Daha da üst kalite bir müzikle ruhumuzu biraz daha besleyelim o halde: ***tinyurl.com/ogz-147-polka***



→ The Stanley Parable'ın Ultra Deluxe versiyonunun ertelenme haberi için yayınlanan video tam da bir The Stanley Parable videosu gerçekten: ***tinyurl.com/ogz-147-stanley***

Başlık bulamadığım için üzgünüm

Tekrardan selamlar Oyungezer ahalisi! Bu ay biraz geç yazıyorum, dergiyi anca alabildim çünkü. Sorulara geçelim.

1. Death Stranding sayesinde hayran olduğum insan Hideo Kojima'nın zamanında demosunu arkada neşeli müzik eşliğinde anca oynayabildiğim Silent

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Hills'i yapmak için Konami'yle görüşme yaptığını duydum (resmî olarak doğrulanmadı tabii, sadece dedikodu). Böyle bir şey olabilir mi sizce?

2. Geçenlerde çok övüldüğünü görünce Super Mario 64'e başlamıştım. Oynanış ve bölüm tasarımları harika ama yıldız toplama muhabbeti çok bayıcı. Bir kere yıldızlar aşırı gizli. Bölümleri didik didik etmek gerekiyor ve bu çok bayıyor. Üzüntü içerisinde yarım bırakmak zorunda kaldım kendisini (40 yıldız toplayarak). Sizin de etrafta çok övülmesine rağmen sevemediğiniz oyunlar oldu mu?

3. The Elder Scrolls 6'da 20 yıllık bir motorun kullanılması oyunu hangi açılardan kötü etkileyebilir?

4. Son zamanlarda bilimkurgu kitaplarına sardırdığımdan olsa gerek aklıma takıldı bu soru: Sizce bir kitabın bilimkurgu sayılabilmesi için neler yapması gerekir? Dune mesela, muhteşem bir kitap ama bilimkurgudan çok fantastik öğeler ağır basıyor. *- Altay Çaya*

Hoş geldin Altay!

1. Öyle bir söylenti var gerçekten. Kojima'yla Konami sancılı bir ayrılık yaşadığında ben de çok şaşırdım. Söylentinin gerçek çıkmama olasılığı var ama elbette. Kojima bir korku oyunu yapmak istiyor, Silent Hill adı altında olmasa da onu kesin yapacak gibi duruyor. Silent Hill markasını arkasında bırakmasını tercih ederim sanırım ama eh, iki taraf anlaşırsa bize de piramit kafa yemek düşer.

2. Mario'yu şu en eski oyunlarında bırakmış, seriye Wii U'ya çıkan 3D World'le geri dönmüştüm. Arada çıkan oyunlar bende kayıp o yüzden maalesef. 64'e serinin en devrimsel oyunlarından derler, doğrudur ama sanıyorum biraz eskimiştir o artık. Gel seni 3D World'e veya daha iyisi Odyssey'e alalım. Çoğunluğun sevdiği ama benim sevmediğim oyun da bolca vardır elbet. En son Yılın Oyunları dosyasında Resident Evil 2 konusunda atar yaptım mesela. Oynadım yeniden yapımı, çok güzeldi evet ama bana sorarsan onu eskiden oynamamışlar, dolayısıyla oyuna karşı nostaljik bir his beslemeyenler, Outlast, Amnesia gibi oyunları ondan önce oynamış olanlar için "iyi" bir oyundu yalnızca. Hikâyesi çıktığı zaman için bile klişeydi, karakterin manevra kabiliyeti olmamasıyla yaratmaya çalıştığı gerilim ucuzdu. Ben olsam ilk 10'a zor alırdım ama işte, kişisel görüş bunlar hep. Genel kanı o yönde değildi.

3. Valla Altay, Oblivion, Skyrim, Fallout 3 ve hatta milletin laf attığı Fallout 4'ü zevkle oynadım, 76'ya bulaşmamış olmanın da etkisiyle ben hâlâ Bethesda'yı seviyorum ama bu oyun motorunu artık çöpe atsınlar artık lütfen! Skyrim ve Fallout 4 acayip sattı, bundan gaz alarak aynı motoru kullanmaya devam edecekler ve hiç şüphem yok ki istediği kadar teknik olarak sıçık olsun TES 6 da hayvan gibi satacak. Başta karakter modellemeleri olmak üzere grafikleri eski kalacak, zaten Skyrim ve Fallout 4'te motora yeterince lanet etmiş mod topluluğu daha çok lanet edecek, ama oyun hayvan gibi satacak. Ve maalesef Bethesda seni beni düşünmeyen, satışları düşünen bir firmaya dönüştü, Fallout 76'nın çıkışında ve sonrasında yaşanan ve yaşanmaya devam edenler beni bu şekilde düşünmeye itiyor. Oyunu bu motorla yapıp çıkaracaklar, ben dâhil herkes alıp oynayacak, kâr edecekler. İşin kötüsü muhtemelen yine harika bir dünya ve harika yan görevler yapacaklar ve zevkle oynayacağız ve oyunu seveceğim için şimdiden kendime öfkeliyim.

Beni hiç sarmıyor Bethesda oyunları (Dark Corners of the Earth istisna), o yüzden vicdanen rahatım :P - İ

4. Dune okumadığım için onun hakkında bir şey diyemeyeceğim. Yine de sanırım "bilimkurgu" lafını bir mertebe olarak kullanmamak en doğrusu. O kurgu bilimini çok iyi detaylandırıp işleyen bir eser de bilimkurgu sayılabilir, araya yalandan üç beş robot atmış bir eser de. O eserin direkt kendisinin kalitesi önemli olan. Dune'u mesela, öyle diyorsun demiyorum yanlış anlama, "bu bilimkurgu değil aslında" deyip ezniklemek çok yanlış. Neyse o. İyi bir "tecrübe" mi, önemli olan o.

Teşekkür

Merhabalar Ateş bey. Verdiğim siparişler elime ulaştı. Yıllar önce zaten edindiğim dergilerdi, içeriklerini defalarca okumuştum ancak posterlerini kaybetmiştim. Tekrar yâd etmek istedim ve fark ettim ki çok kaliteli ve muadillerinize nazaran güzel posterler veriyorsunuz, unutmuşum. Siz bir veriyor tam veriyorsunuz :) Keza ilgi ve alakanız da aynı biçimde. Yazılarınıza diyecek yok. Sanırım kendimi tutamayıp kaybettiğim, yâd etmek istediğim eski sayılarınızdan birkaç tane daha sipariş edeceğim :) İleriki sayılarınızda Red Dead Redemption 2 posterini heyecanla beklediğimi söylemek isterim. Her şey için kocaman teşekkürler, emeği geçen herkese iyi dileklerimi iletirsiniz. *- Furkan İçen*

Bu arkadaşlar, ofisimizin aboneliklerle, dergi satışlarıyla ilgilenen Ateş abiye zamanında gelmiş bir mail. Güzel sözler için teşekkürler Furkan! RDR 2 posteri... Bakıyorum... Mart 2019 sayısında vermişiz, umarım beğenmişsindir (Furkan bu maili atalı çok olmuş tabii bu arada). Bir gün tekrar poster vereceğiz, inanıyorum! :)

Bir Öneri

Merhabalar Ömer Bey. En köklü ve sizlere çok değer veren bir okuyucunuz olarak dikkatimi çeken ve düzeltilebileceğini düşündüğüm bir konuyu dile getirmek istedim. Naçizane bir fikir olarak, Selam OGZ bölümünde okuyucuların verdiği soruların altına anında cevap yazılsa bence daha okunaklı ve takip edilebilir olur diye düşünüyorum. Demek istediğim şu şekilde; diyelim ki bir okuyucu 5 soru sordu ve yanıt olarak siz de aynı şekilde 5 cevap yazıyorsunuz ve bu cevaplar yazılan soruların hemen altında cevaplansa daha takip edilebilir ve akıcı olabilir. Bilmiyorum ne kadar katılırsınız. Ya da bunu daha önce düşünmüş de olabilirsiniz. Sadece içimde kalmasın diye yazdım. Saygılarımla... *- Emin Nazlıgül*

Sizlere de merhabalar Emin Nazlıgül Bey (bey mey deyince şey'oluyorum).

Güzel bir konuya parmak basmışsın. İki tarzın da kendilerince eksileri-artıları var. Dediğin gibi yapsak daha bir soru-cevap



Ee siz beğendiniz mi The Witcher dizisini? Gelecek aya yorumlarınızı bekleriz!

hissiyatı yakalanmış olur ama öte yandan buralar zaten görsel olarak biraz karmaşık sayfalar, o tip bir yapı görsel olarak daha da karmaşa yaratabilir. Ben yine de senin dediğinin daha mantıklı olduğunu düşünüyorum ama Serpil şu anki şeklin daha uygun olduğunu söylüyor. Eh patron o :) Sevgiler.

Ben de biraz zorlandım mesela cevapları yazarken, ama Ömer'in de dediği gibi :) - İ (Bence de çok güzel böyle <3 -Serp.)

Çok aşırı önemli!

Öncelikle selamlar, uzun süreden beri takipçinizim. Yaptığınız işi çok taktir ediyorum. Asıl sormak istediğim konuya gelecek olursak; ton balıklı pilav yapmak istiyorum, öneriniz var mıdır? *- Çağrı Katı*

Valla ton balıklı ve az mısırlı makarnanın hastasıyım ama pilavı hiç denemedim. Sen dene, bize de haber ver. Harbi diyorum bu arada, merak ettim. Şöyle bir tavsiyem olur yalnız: Geçenlerde "ucuz ve güzel ton balığı keşfeder miyim" diye BİM'den bir ton balığı aldım, mousepad'imi yiyor gibi hissettim, bir şeye benzemiyordu. Ben param olmadığı için birkaç aydır yiyemiyorum ama Superfresh ve Dardanel'den şaşma (fakir edebiyatı yapayım da Serpil zam yapsın).

Vücudumda insülin direnci oluşmasına beş kala hayat tarzı değişikliği ve diyet olayına (oldukça minimal düzeyde) giriştikten sonra ton balıklı kinoa yeme alışkanlığı geliştirdim son aylarda. Bence pilavdan hiçbir farkı yok, hatta bir tık daha güzel. Yoğurdu da döşeyince misler gibi yeniyor. Özetle pilavı bırak sevgili Çağrı. Gerçi Türkiye'de kinoa fiyatları nedir hiç bilmiyorum. - İ

Dergi ve Gamification Hakkında

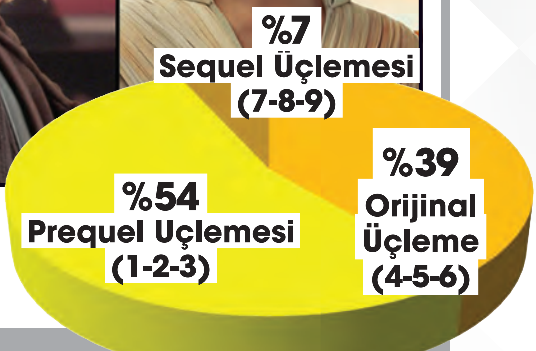
Selamlar Ömer, liseden Özcan Ben. Daha önce hiç yazma fırsatım olmadı. Derginizi özellikle yaz aylarında daha çok boş zamanın olunca takip etmeye çalışıyorum. Bence gayet güzel ve başarılı gidiyor.

Taa ortaokul ve lise dönemlerinde M. Tutar'la birlikte bilgisayar oyunlarına ne kadar meraklı olduğunuzu biliyorum. Biz Carmageddon oynarken siz Heroes takılırdınız :D Görüyorum ki, muhtemelen hayalin olan sektörde sevdiğin bir işi yapmaktasın. Adına çok sevindim.

Anket



FAVORİ STAR WARS ÜÇLEMENİZ?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

Orijinal üçleme her ne kadar hikâyenin temellerini ortaya koymuş olsa da Lucas'ın bazı büyük hataları beni rahatsız ediyor. @Burak Mehmet Gürbüz

Her ne kadar mızmızlanan Anakin'i sevsem de orijinal üçleme tercihimdir. @Selçuk Emre

Umuyorum ileride çıkacak The Old Republic üçlemesi @Baha Kolsal

Orijinal üçlemeden sonra üçleme mi geldi :) @Taylan Tarhan

→ KONSOLA ÖZEL HANGİ OYUN PC'YE GELSİN?

The Last of Us. Sırf onun için konsol almak istemiyorum. @Aziz Yangın

Red Dead Redemption. İkincisi var ilki yok, çok saçma. @Yiğit Ali Tepe

Konsolum var ama Bloodborne derim, millet oyun görsün. @Kerem Aslan

God of War. Ne modlar yüklenir var ya... @Apex Primus

Uncharted. Keyfi PC'de çıkar. @Cem Çaliş

→ @OYUNGEZER: 2019 BİTİNCE 20'YE DEĞİL, SENİN SEÇTİĞİN BİR YILA ATLAYACAKMIŞIZ... HANGİSİ OLSUN? [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU]

Tarihin ilerisi boktan bir yere çıkacak gibi görünüyor, ben 2007'ye falan gidip Oyungezer'i baştan kurayım. @pebblesinmymind



Sürekli kamp yaptığım, her şeyin çok basit olduğu, kedileri kovaladığım 1991 yılı müthiş olur! @gizemsedef

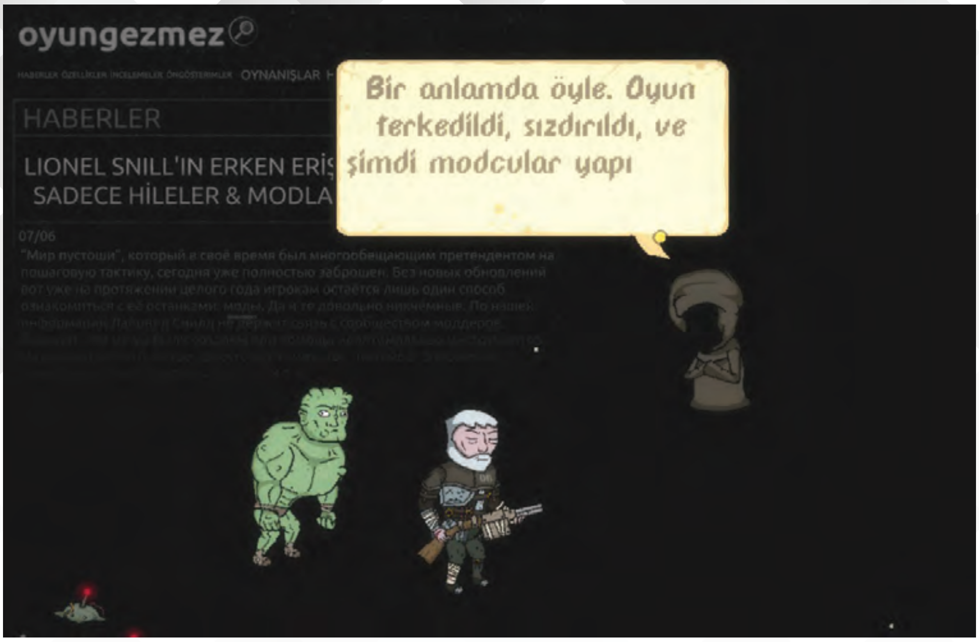


Şimdi 10.000 falan diyeceğim ama ya o zaman dünya yok olmuşsa ne olacak? Uzayda mı ortaya çıkacağız? Çok riskli, 2030 iyidir. FF7 Remake komple çıkmış olur. @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube





Söyleyin Çizelim!

Bu ayki çizimimizin konusu Soloist Deve dostumuzdan geldi: Geralt ikisine de yürüyüp ikisini de kaybettikten sonra efkârlı efkârlı Triss ve Yen'in dövmelerini yaptırıyor, dövmeyi yapan da Grim Fandango'dan Toto Santos. İris İris ve Altay Çaya, sizlere de öneriler için teşekkürler! Eren Eryürekli önümüzdeki ay yine önerilerinizi bekliyor olacak!

Daha fazla uzatmayayım, bir ara Selam OGZ'ye de yazacağım.

Geçen hafta yurt dışında olmam nedeniyle Ağustos sayınızı anca okuyabildim ve orada Portal kısmında Doç. Dr. Erkut Altındağ'ın Gamification adlı yazısı çok ilgimi çekti. Acaba bu yazının bir dijital kopyasını benimle paylaşabilir misin? Amacım bunu fabrika içinde paylaşıp farkındalık oluşturmak (tabii ki referansı belirterek).

Başarıların devamını diliyorum. Kendine iyi bak.
- Özcan Yiğit

Oo Özcan, şaşırdım ve sevindim ismini görünce :)

Heh sağ olasın, kendi çapımızda güzel bir şeyler çıkarmaya çalışıyoruz işte :) Aynen, hayalim olan bir iş yapmaktayım. Kendince sıkıntıları, sorunları, monotonlukları vs. var, çok da kazandırmıyor (fakir edebiyatı demiş miydim?) ama genel olarak mutluyum ya, sürekli oyunlarla içli dışlı olmak tatlı bir şey. Sen de Yönetici Mühendis mi Mühendis Yöneticisi mi tam bilemedim bir iş yapıyorsun anladığım kadarıyla, kulağa güzel geliyor. Zaten yurt dışına gidip geldiğin her iş güzeldir benim kitabımda :) Tabii göndereyim o sayfaların pdf'ini, umarım işine yarar.

Bu arada çok mail gelmezse bu maili de acımam basarım Selam'a :) Sen de iyi bak kendine.

Oyungezmez

Biliyorum biraz çok mail atmaya başladım bu sıralar. Kendimi Gora filmindeki küçük adama benzetiyorum. "Kimsin sen?!", "Çık dışarı çıııık!!" dersiniz diye de tırsmıyorum değil. Neyse geçenlerde Disket Kutusu sayfasında takılırken, Sinan abinin The Hex diye bir oyunu övdüğünü gördüm. İndirimlerde 9.25 ₺ oldu, aldım. Oyun hem komik geldi hem de güzel mesajlar içeriyor. Türkçe dil desteği de var. Gerçi bunları biliyorsunuzdur herhalde, benden daha fazla mecralara hâkimsinizdir (ne yazacağımı şaşırdım). Neyse, oynarken şu görüntüyle karşılaştım. Türkçe çeviriyi Berke O. Yılmaz (Secundus) diye biri yapmış, benden söylemesi. Deyip uzaklaşayım.
- Abdülkadir Şengül

Selamlar Abdülkadir. Bakıyorum birkaç ay önce attığın bu maile cevap vermeyince mail atmayı kesmişsin, bize trip mi atıyorsundur nedir :)

Bu arada bizi çok da büyütme. Nispeten küçük bir ekibiz ve sırf Steam'e her gün onlarca oyun çıkıyor, hepsini takip etmemiz mümkün değil. The Hex'i Pony Island'ın yapımcısı yaptığı için biliyorduk tabii, incelemesini de yazmıştık ama bu paylaştığın göndermeyi hiçbirimiz yakalayamamışız :) Çok teşekkürler o yüzden. Yine bekleriz! Berke, sana da ayrıca teşekkürler!

Özellikle serbest yazarlar olarak esasen başka işlerle meşgul olduğumuzdan an geliyor ayda tek bir oyun dahi bitiremez hale gelebiliyoruz. Mesela benim için bu ay öyleydi. İndirimlerden aldığım Sekiro'yu 5 saat, Game Pass boşa durmasın diye birkaç saat de Pathologic 2 oynayabildim şu ana kadar. Ortamlarda mecralara hâkimim diyorum orası ayrı :P - İ

Fikir

Öncelikle merhabalar. Ben 19 yaşında bir oyuncuyum. Oyungezer derginizi çok beğeniyorum ve bir fikrimi paylaşmak istedim. Recoil; 1999 yapımı, gerçekten başarılı oyunlardan biri (bana göre). Tagap; 2D olan bu oyun vahşetle beraber el becerisi de içeriyor. Ayrıca 2. ve 3. oyunları da mevcut. Dune 2000; ben bu oyuna strateji oyunlarının babası diyorum. 1997 yılında yapılmış filminden sonra oyunu çıkmıştır. Gerçekten çok başarılı ve komut dizinleri sağdan sola yukarıdan aşağı yerine çapraz bir şekilde kilitlenmiş, yani neredeyse hiç bug'a sahip olmayan bir oyun. Shaiya; Metin2, Knight gibi oyunların başlangıcı, ilk kez karakter seçimi bulunan oyun. Yanlış anlamayın lütfen, benim bunu yazmamdaki tek amaç belki bir yardımım dokunur diyedir. Kesinlikle sizi yargılamak ya da bunları biliyor muydunuz demek için değildir. Anlayışla karşılayacağınızı ümit eder, iyi günler dilerim. *- M. Emin Acar*

Merhabalar Emir. 3 şey söylemek istiyorum:

1. Teşekkürler.

2. Ne?

3. Sevgiler :)

Bu ayki "mail atmayayım da Ömer'in gelen kutusunda yıldızlanıp cevaplanmamış mailler cevaplansın" şeklindeki düşünceli yaklaşımınız için teşekkürler :))) Ama önümüzdeki ay yine bu kadar az mail gelirse Selam 2 sayfa falan olur, söylemedi demeyin!!!



Gelecek Ayın Misafiri

Dergimizin başlarında bulabileceğiniz Okul bölümünün yazarı Erkut Altındağ Selam'a konuk olacak gelecek ay. Kendisi aynı zamanda Beykent Üniversitesi'nin doçentlerinden. Bilimli milimli sorularınız varsa sorabilirsiniz yani :)



İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**

PORTAL



THE GAME AWARDS 2019

OYUN DÜNYASININ İKİNCİ EN ÖNEMLİ ÖDÜLLERİ

ÖMER AKDAĞ



Şu tonton abinin böyle karanlık ve kasvetli oyunlar yapmasına her seferinde şaşırıyoruz.

En önemli oyun ödüllerinin Oyungezer'in-kiler olduğu gerçeğini önce bir cebimize koyarsak The Game Awards'a "Oyunların Oscar'ı" demek artık yanlış olmaz sanıyorum. Etkinlik her geçen yıl giderek daha da büyüdü ve daha da fazla kişi tarafından izlenip önemsenmeye başladı. Bu yılkini online olarak 45 milyon kişi izlemiş mesela. Biz de Oyungezer olarak TGA'nın jürilerinden olmanın mutluluğunu ve gururunu yaşadık bu yıl.

Keighley torpil mi yapıyor!?

İlginç tartışmalar eşliğinde başladı bu yıl aslında TGA, tartışmaların odağında da Death Stranding vardı. Oyunun oyuncuları ne kadar ikiye ayırdığını görmüşsünüzdür. Yılın Oyunu adayları arasında gösterilince de oyunu beğenmeyenler otomatik olarak Geoff Keighley'i hedef gösterdi. Bilmeyenler için: Geoff Keighley, TGA'nın yaratıcısı ve organizatörü, ve kendisi Hideo Kojima'nın iyi arkadaşlarından. Sözünü ettiğim oyuncuların söylediğine göre Keighley arkadaşına torpil yapmış ve Death Stranding bu yüzden aday olmuştu. Hatta Yılın Oyunu ödülünü Death Stranding'den başkasının kazanması mümkün değildi, Keighley el altından onu seçtirirdi.

Ama o öyle olmuyor arkadaşlar. Şöyle tarif edeyim: Jüri konumundaki basın mecraları ilk önce her kategori için 5 aday adayı belirleyerek listelerini TGA'ya yolluyorlar. Sonrasında bir kategoride en çok tercih edilen oyunlar ödüle aday oluyor. Sonrasında yine aynı basın mecraları bu adaylar arasından tercihlerini yapıp TGA'ya gönderiyor, en çok oyu alan da kazanıyor. Yani Keighley'in veya diğer organizatörlerin herhangi bir söz hakkı yok kısacası. Ki onu geçtim, Keighley sırf arkadaşı mutlu olsun diye TGA'nın güvenilirliğini riske atmak isteyebilir mi gerçekten sizce? Hadi onu da geçtim, bu gerçekten ciddi bir suçlama ve bilemiyorum, elde delil olmadan bu tip suçlamalarda bulunmak çok yanlış geliyor bana. Eh ama yine de Death Stranding'in Yılın Oyunu seçilmemesine muhabbet uzamayacağı en çok Keighley sevinmiştir diye düşünüyorum :)

Birileri Stadia reklamlarını varoluştan silebilir mi?

Neyse, etkinliğe geçecek olursak, güzeldi genel olarak. Sürekli "birazdan Green Day sahne alacak" muhabbetleri yapıp "yaw adamlar iki şarkı çalıp gidecek yeter aynı muhabbeti yapıp durmayın" tepkileri verdirdilerse de, 3 buçuk saatlik etkinliğin yarısından fazlası reklamdıysa da (ve bu reklamların çoğu da saçma sapan mobil oyunlarındıysa da), sevdiğimiz yüzleri sahnede gördük, ödüller dağıtıldı, dağıtılan ödüllerde sevdiğimiz oyun kazanınca gururlandığımız da oldu kazanamayınca küfrettiğimiz de oldu, yeni Xbox'ı gördük, PS5 lafını ilk kez resmi olarak bir yerde duyduk, sürüsüyle de fragman izledik.

Öne çıkan üç oyun oldu TGA'da. Bunların ikisi Death Stranding ve Disco Elysium. Death Stranding 3 ödül alırken, Disco Elysium tam 4 ödülle etkinlikten eli en dolu dönen oyun oldu.

Diğer öne çıkan oyunsa tabii ki Yılın Oyunu ödülünün sahibi Sekiro: Shadows Die Twice. Yılın Oyunu ödülünde durum ilginçti, "kesin bu alır", "kesin bu ikisi arasında geçer", "kesin bu üçü arasında geçer" gibi şeyler söylemek imkansızdı. Hepsi üst kalite oyunlardı ama hiçbiri de "oha çüş" dedirtmiyordu. Kim alırsa alsın hem sürpriz olacak hem de hiç sürpriz olmayacaktı yani. Asıl sürpriz Disco Elysium'un ve özellikle de Fire Emblem: Three Houses'ın adaylar arasına girememesiydi bana kalırsa (ki Fire Emblem, TGA'nın oyuncularla yaptığı ayrı bir ankette birinci çıktı).

Neyse, neticede ödülü Sekiro aldı, bize de Miyazaki-san ve ekibini kutlamak ve bu sonuca katılmamak düşer! (detayları Yılın Oyunları dosyamızda)

OYUN ÖDÜLLERİ

- **YILIN OYUNU:** Sekiro: Shadows Die Twice
- **EN İYİ AKSİYON OYUNU:** Devil May Cry 5
- **EN İYİ AKSİYON/MACERA OYUNU:** Sekiro: Shadows Die Twice
- **EN İYİ RYO:** Disco Elysium
- **EN İYİ DÖVÜŞ OYUNU:** Super Smash Bros. Ultimate
- **EN İYİ AİLE OYUNU:** Luigi's Mansion 3
- **EN İYİ STRATEJİ OYUNU:** Fire Emblem: Three Houses
- **EN İYİ SPOR/YARIŞ OYUNU:** Crash Team Racing: Nitro-Fueled
- **EN İYİ MULTİPLAYER OYUN:** Apex Legends
- **EN İYİ VR/AR OYUNU:** Beat Saber
- **EN İYİ İLK OYUN:** Disco Elysium
- **EN İYİ BAĞIMSIZ OYUN:** Disco Elysium
- **EN İYİ OYUN YÖNETİMİ:** Death Stranding
- **EN İYİ ANLATI:** Disco Elysium
- **EN İYİ SANAT YÖNETİMİ:** Control
- **EN İYİ MÜZİK:** Death Stranding
- **EN İYİ SES DİZAYNI:** Call of Duty: Modern Warfare
- **EN İYİ PERFORMANS:** Mads Mikkelsen (Cliff - Death Stranding)
- **EN İYİ DEVAM EDEN OYUN:** Fortnite
- **ETKİ BIRAKAN OYUN:** Gris
- **EN İYİ MOBİL OYUN:** Call of Duty: Mobile
- **EN İYİ TOPLULUK DESTEĞİ:** Destiny 2
- **YILIN İÇERİK ÜRETİCİSİ:** Michael "Shroud" Grzesiek

ESPOR ÖDÜLLERİ

- **EN İYİ ESPOR OYUNU:** League of Legends
- **EN İYİ ESPOR OYUNCUSU:** Kyle "Bugha" Giersdorf (Sentinels, Fortnite)
- **EN İYİ ESPOR TAKIMI:** G2 Esports (League of Legends)
- **EN İYİ ESPOR KOÇU:** Danny "Zonic" Sørensen (Astralis, CSGO)
- **EN İYİ ESPOR ETKİNLİĞİ:** 2019 League of Legends World Championship
- **EN İYİ ESPOR SUNUCUSU** Eefje "Sjokz" Depoortere



TÜR: JRYO | **YAPIM:** Silicon Studio | **DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

BRAVELY DEFAULT II



Square Enix'in "hadi eski Final Fantasy'ler tadında bir şeyler yapalım" diyerek piyasaya sürdüğü ve çok sevilen Bravely Default'unun devamı Switch için duyuruldu. Bravely serisi sanat tasarımı, müzikleri ve derin JRYO oynanışıyla ciddi bir kitle yakalamayı başarmış, Final Fantasy'nin yancısı olarak anılmaktan sıyırmıştı kendini zaten. Bu oyuna 2 demelerinin (Bravely Second vardı hatırlarsanız) iyi bir sebebi var. Oyun yepyeni bir dünyada yepyeni karakterlerle gelecek yani FF7 ve 8 nasıl aynı dünyada geçmiyor ama ortak özellikler taşıyorsa bu da öyle. Elde oynaması özellikle keyifliydi Bravely Default'u, Switch'te de coşacağızdır diye tahmin ediyorum ben. ■ EREN E.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Tuque | **PLATFORM:** PC, Konsollar (hangileri olduğu belirtilmedi)
ÇIKIŞ TARİHİ: 2020 sonbahar

DUNGEONS & DRAGONS: DARK ALLIANCE

Drizzt, Wulfgar, Cattie-brie ve Brunor'u yöneteceğimiz bir D&D co-op aksiyonu mu? Üf! Varım!

Dark Alliance yeni bir isim değil, PS2 zamanlarında konsollara Baldur's Gate: Dark Alliance adında çıkmış iki oyun var. Normal Baldur's Gate'lerin aksine daha aksiyon yapıdadırlar. Ben oynamadım ama beğenilmişlerdi.

Bu yeni Dark Alliance'ımızsa onların direkt devamı değil, ruhani devamı ve onların aksine üçüncü şahıs kamerasından oynanıyor. Akla Vermintide'lar geliyor ama yapımcılar aslında oyunun onlara fazla benzemediğini, onlardan daha "ekip odaklı" olduğunu söylüyor. Henüz oynanış videosu olmadığı için bir şey diyemiyorum tabii.

Ha evet, oynanış videosu yok, sinematik bir duyuru videosu var. O video da... Yani ne bileyim,



silahlarına GoPro takmış ekip metal müzik eşliğinde kesiş yapıyordu. Bir garipti. Oyunun kendisini yansıtmadığını umut ediyorum. ■ ÖMER

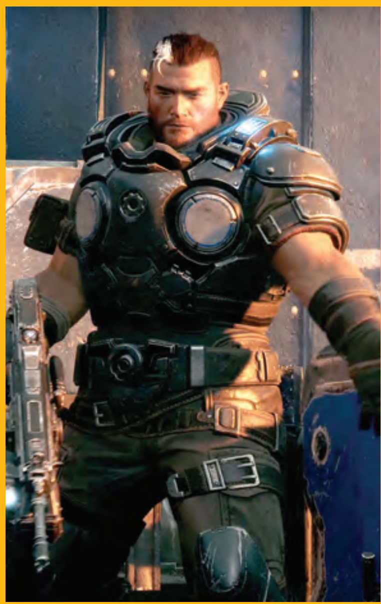
TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Slightly Mad Studios
DAĞITIM: Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Mayıs 2020

FAST & FURIOUS: CROSSROADS

Ya arkadaş, yapmayın etmeyin :))) Sahneye Vin Diesel'i çıkardılar ve Diesel, Yılın Oyunu ödülünü duyurmadan önce etkinlikte son bir oyun duyurusu olacaktı. Yeni Xbox'ı, yeni Hellblade'i falan gördük, sona sakladıkları daha epik ne olabilirdi?!?! Ve karşınızda en gelişmiş PS2 grafikleriyle yeni Fast & Furious oyunu!!! Ya tamam grafik her şey değil falan filan da bu ne şimdi, insanla dalga mı geçiyorsunuz? Şimdiye kadar 2 tane Fast & Furious oyunu çıktı, ikisi de birbirinden kötüydü. Sayı üçe çıkacak, şimdiden söyleyeyim. ■ ÖMER



TÜR: Strateji | **YAPIM:** Splash Damage, The Coalition | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC
ÇIKIŞ TARİHİ: 28 Nisan 2020

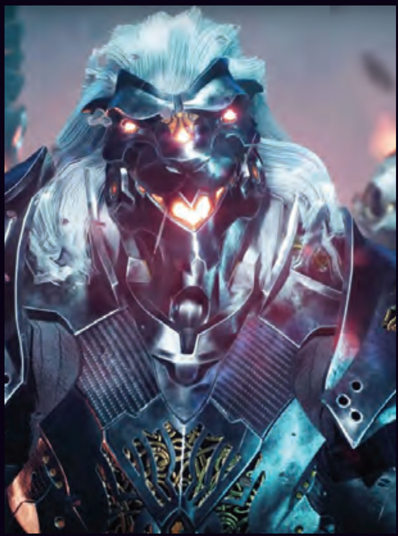


GEARS TACTICS

The Game Awards'ın duyuru sayısına göre lideri görebileceğimiz Microsoft, zaten daha da önceden duyurduğu Gears Tactics'i biraz daha detaylandırdı TGA'da. XCOM benzeri, hızlı ve sıra tabanlı bir strateji oyunu olacak olan Gears Tactics, ilk Gears oyununun 12 yıl öncesinde geçiyor ve bazı tuhaflıklar da var duyuruda. Mesela oyunun ana hikâyesi 40 saatten fazla sürecek sadece tek kişilik bir tecrübe olacakmış. Bunun yanı sıra herhangi bir mikro ödeme de bulunmayacak, her şey oyun içinde kazanılabilecekmiş. Ve hepsinden daha da ilginci oyun hâlâ resmi olarak Xbox için onaylanmadı. XCOM'ların konsollarda gayet iyi çalıştığını düşünürsek biraz tuhaf ama Microsoft son dönemde Xbox'tan daha çok PC'ye "gerçek" özel oyun çıkarıyor. ■ SABRİ

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Counterplay Games **DAĞITIM:** Gearbox Publishing | **PLATFORM:** PC, PS5 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020 Sonbahar

GODFALL



PlayStation 5 için ilk resmi oyun duyurusunun Sony'den değil de bir üçüncü parti stüdyodan geleceğini kim tahmin edebilirdi ki? Daha önce adını bile duymadığımız Counterplay Games'in bu aksiyon/RYO türündeki oyunu duyurulduğunda, ekranda ilk kez PlayStation 5 yazısını da görmüş olduk. Dağıtımcılığını Gearbox Publishing'in yapacağı oyun üçüncü şahıs perspektifini kullanacak ve yakın savaşlara odaklanacak. Yayınlanan videoda pek de bir şey gösterilmedi ama grafik seviyesi öyle pek de ahım şahım değildi açıkçası. Ha bir de oyunun bir Gearbox klasiği olarak tam bir loot-fest olacağını söyleyeyim de eksik kalmasın. ■ **EREN E.**

TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM:** Sucker Punch | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020 Yaz

GHOST OF TSUSHIMA

Ghost of Tsushima'nın ilk tanıtımından beri genel bir kanı mevcut; oyun görsel yönden oldukça başarılı duruyor. Dönemin Japonya'sı gayet güzel resmedilmiş. Ağaçlar, yaprakların rüzgârda savruluşu, yağmur, fırtına, kar üstünde dört nala at koşturmak... Her bir detayı hayran hayran izleyecekmişiz hissiyatı veriyor.

Artık 'Hayalet' olarak anılmakta olan kahramanımız Jin Sakai'yle, Tsushima adasının kendine hayran bırakan coğrafyasında, Moğollara karşı bir direniş mücadelesi vereceğiz. Yapımcılar açık dünyaya farklı bir yaklaşım getirmek istiyorlar. Bunun için de bizleri bir yere gitmeye zorlamaktansa bizim içimizden geldiği için oraları ziyaret etmek isteyeceğimizi sağlayacak bir oyun sunmak niyetindeler. Tsushima'nın bu kadar güzel görünmesi de bunu sağlayabilecek bir etken.

Bir de tabii samurayımızın düşmanlarını alt etmek için kullanacağı yöntemlerden bir kesit gördük tanıtımda. Samuraylığın hakkını verip



türlü kılıç darbeleriyle düşman askerleri lime lime doğramak da bir seçenek, ilkel bir el bombası kullanmak veya ateşli okumuzla onları yakmak da. Jin'in at üstünde koştururken bir anda düşmanın tepesine binmesi gayet hoştu. Videonun sonunda Moğol kumandana meydan okuduğumuz sahne de bir boss savaşının kapısını aralıyordu. Özetle gayet umut vadeden bir oyun var karşımızda. ■ **ENGİN**

TÜR: DVO | **YAPIM / DAĞITIM:** Amazon Game Studios | **PLATFORM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** Mayıs 2020

NEW WORLD: AETERNUM AWAITS

Amazon'un DVO dünyasına giriş oyunu New World'ün 2020 Mayıs ayında çıkacağını öğrendiğimiz TGA, aynı zamanda oyuna dair yeni bilgilerin de açıklandığı bir etkinlik oldu. Örneğin elliye elli kale savaşları, bölgeleri ele geçirme mücadeleleri olacak ve bu savaşlara o bölgedeki yaratıklar da katılacak. Yeri geldiğinde yüzlerce yaratığa karşı kendimizi savunmamız gerekecek. Amazon tek tabanca takılmayı sevenlere de oyunda bolca tek kişilik görev bulunacağı müjdesini verdi üstelik, hem çok zorlandığımız bir yerde o sırada oradan geçmekte olan herhangi bir kişi grup kurmaya gerek kalmadan yardımcı olabilecekmiş bize. En önemli bilgiyse her oyuncunun dünyada fiziksel yer kaplayacak olması, yani diğer DVO'larda olduğu gibi herkes birbirinin tepesinde durmayacak, el kol bile çarpabilecek birbirine. Eh sadece Aeternum değil, biz de bekliyoruz New World'ü. ■ **ESER**



TÜR: Strateji | **YAPIM:** Aplitude Studios | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

HUMANKIND

Sega'nın ilk olarak geçtiğimiz Gamescom'da duyurduğu tarihsel strateji oyunu Humankind da törende boy gösterenler arasındaydı. Amplitude (Endless Space) tarafından geliştirilen oyun Civilization'ın aksine gerçek bir tarihî medeniyetin yerine tamamen kendi isteğimize göre şekillendirebileceğimiz ülkeleri yönetmeye imkân tanıyacak. Yani isterseniz Mısır, Aztek ve Japon kültürlerini karıştırabileceksiniz. Aynı şey yönettiğimiz karakterler için de geçerli olacak. ■ **M. İHSAN**





TÜR: Platform | **YAPIM:** Moon Studios | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 11 Mart 2020

ORI AND THE WILL OF THE WISPS



Vaktinde Xbox One aldığım için beni çok mutlu eden Ori'nin devam oyununun gelmesine çok ama çok yakın bir süre vardı… Ta ki The Game Awards'da gösterilen videoya kadar. Kötü haberi önden vereyim, oyun 11 Şubat 2020'den 11 Mart 2020'ye ertelenmiş bulunmakta. İyi haberlere geçecek olursak, Ori hâlâ şirin, oyun da hâlâ muazzam görünüyor. Yeni bir iki düşmanı, eski ve yeni mekaniklerin harmanı olan oynanış videosu hakkında pek de konuşulacak bir şey yok. Benim komik bir şekilde Metroidvania'ları sevmemi de sağlayan Ori'nin devam oyunu Will of the Wisps'in Xbox One ve PC için geleceğini, Game Pass'te de olacağını zaten tahmin edebiliyorduk ama Steam koleksiyonunuza eklemek isterseniz Steam'de de bulunacak. ■ SABRİ

TÜR: - | **YAPIM / DAĞITIM:** PlayerUnknown Productions | **PLATFORM:** - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

PLAYER – UNKNOWN'S PROLOGUE



Brendan Greene, nam-ı diğer PlayerUnknown bir süre önce PUBG ekibinden ayrılmıştı. Yeni projesi de TGA 2019'da yüzünü gösterdi. Gerçi çok kısa bir video gördük, oyuna dair fazla detay yoktu. Bütün öğrenebildiğimiz sonradan aktarılan 1-2 bilgiden ibaret. Prologue, bir devam oyunu değil, hatta bir shooter da olmayacak. Zaten ismi de yeni bir şeyin başlangıcı olacağına işaret ediyor. Greene, yeni bir dünyaya doğru bir adım olarak görüyormuş oyununu ve küresel ölçekte yeni bir şey sunmak istiyormuş. Bakalım amaçladığı gibi bir iş çıkartabilecek mi. ■ ENGİN

Bunca oyun gerçekten gecikmeden, beklentileri karşılayarak çıkarsa önümüzdeki sene bizi ziyafet bekliyor!!

TÜR: Hayatta kalma | **YAPIM / DAĞITIM:** Endnight Games | **PLATFORM:** - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

SONS OF THE FOREST



2-3 yıl öncesinin hayatta kalma oyunu bombardımanını hatırlarsınız. The Forest o furyanın en başarılılarındandı, türle alakası olmayan beni bile onlarca saat başında tutmuştu. Ve bir devam oyununu hiç beklemiyordum.

Gelişmiş grafikleriyle çok ciddi korkunç duruyor oyun (umarım bu kez daha iyi optimizasyon vardır ama). Ayrıca eskisine oranla daha teknolojik araç-gereç-silahlarımız olacak gibi duruyor. Bunun dışında pek bir şey belli değil. Hatta oyun bir hayatta kalma oyunu değil de düz aksiyonumsu bir şey çıkarsa bile şaşırmam. Ama o adaya dönmek istiyor muyum? İşte bu zor bir soru... ■ ÖMER

TÜR: Sinematik Macera
YAPIM: Telltale Games | **DAĞITIM:** Warner
PLATFORM: PC ve konsollar (hangileri olduğu belirsiz) | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



THE WOLF AMONG US 2

Bana "her şeyi bırak, TGA'nın en büyük sürprizini söyle" deseler "olm Telltale ne ara dirildi" derdim, yalan yok. Belki kısacık bir fragman gördük ama orada bile Snow'un sesini duymak, Bigby'den yardım istediğini görmek anıların canlanması için yetti de arttı. Üstelik Adam Harrington ve Erin Yvetter yine Bigby ve Snow rolleriyle karşımıza çıkacak.

Telltale ve AdHoc, önceden geliştirilmekte olan oyunu çöpe atıp buna sıfırdan başlamışlar. Bu aynı zamanda yeni oyun motoru kullanan ilk Telltale oyunu da olacak. Elveda Telltale Tool, hoş geldin Unreal Engine diyoruz yani. Oyuna dair başka hiçbir bilgi yok ama çıkış tarihinin pek de yakın olmasını beklemeyelim. ■ ESER



TÜR: RYO | **YAPIM:** WolfEye Studios | **DAĞITIM:** Devolver Digital
PLATFORM: PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

WEIRD WEST

The Game Awards'ta ilk kez duyurulan bağımsızlardan biri de Arkane Studios'un (Dishonored, Prey) eski çalışanları tarafından yapılan Weird West'ti. İzometrik açıdan oynanan oyun bizleri fantastik edebiyat sosuna bulanmış bir vahşi batıya davet ediyor. Orklar, iblisler ve kurtadamlar gibi envai çeşit yaratığın kol gezdiği bu dünyada bir grup kahramanı yöneteceğiz. Yapımcıların dediğine göre oyunda RYO öğeleri de bulunacak ve verdiğimiz kararlar oyun dünyasında değişikliklere neden olacak. ■ **M. İHSAN**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ninja Theory | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios |
PLATFORM: PC, XSX | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

SENUA'S SAGA: HELLBLADE II

TGA'daki en güzel, en gaz fragmandı Hellblade II'nin duyuru fragmanı. Senua'nın deliliği ve öfkesinin karışımı olan bakışları ve arkada çalan, oyunun dokusuna inanılmaz yakışmış Heilung - In Maidjan eşliğinde; bir tür ayin, kurban edilen bir insan, uyanan bir dev ve ıssız, dağ başındaki bir köyün etrafında çizilmiş rünler görüyoruz. Oynanışa dair hiçbir şey yok henüz ve oyunun 2020 veya 2021'de çıkacağı tahmin ediliyor. Xbox Series X için duyurulan ilk oyun aynı zamanda. Ama konsola özel bir oyun olmayacak, zira PC için de çıkacağı kesinleşti.

Ninja Theory, ilk oyunu kısıtlı bir bütçeyle yapmıştı. Hatta ekipte video editörü olarak çalışan Meline Juergens'e rol yapmayı denetip, performansını çok beğenince direkt Senua rolünü ona vermişlerdi (Meline Juergens de bu ilk oyunculuk deneyimiyle BAFTA ödülünü kazandı, tam bir başarı öyküsü kitabına konu edinilecek olay). Oyunun arka planı, psikozu oyun alanına çevirmiş olması ve ses tasarımı muhteşemdi ama düşman çeşitliliğinin az olması, bol ve sıkıcı bulmacalar, dövüş mekaniklerinin biraz sığ kalması gibi tat kaçıran sıkıntıları da vardı. Buna rağmen ilk oyun çok ciddi bir başarı yakaladı ve şimdi bir de arkasına Microsoft'un desteğini aldı Ninja Theory. Bu rüzgârla çok güzel işler yapacakları bence fragmandan belli oluyor, ama kesin konuşmak için henüz çok erken tabii. Daha uzun oyun süresi, daha geniş harita, daha çeşitli düşmanlar, oturmuş, keyifli bir savaş sistemi gelirse bu oyun efsane olur kanımca. Çünkü Senua ve psikoz yerli yerinde duruyor. ■ **İPEK**





XBOX SERIES X

Xbox SeX?

Kesin herkesin yeni Xbox'ının ismini böyle kısaltacağını biliyordu Microsoft ama ona rağmen Series X demiş :) Saygılar, ne diyeyim?

Neyse efendim, yeni nesil Xbox'ımız vatana millete hayırlı olsun! Detaylı bir sunum yapılmadı tabii TGA'da, dolayısıyla Series X hakkında az şey biliyoruz.

Bildiğimiz en net şey konsolun şekli şemali. Gördüğünüz gibi alıştığımız yatık/basık konsol tasarımı yerine direkt dikdörtgen prizma bir tasarım tercih edilmiş. (Ne kibarsın Ömer yaa, kutu işte bildiğin! -G.) Görselin yanındaki kontrol cihazından ve disk sürücüsünün girişinden bir tahmin yapmam gerekirse boyu aşağı yukarı 30 cm (orijinal Xbox One kadar yani), eni ve derinliği de 16-17 cm gibi. Tasarım internetten tahmin edebileceğiniz gibi komik yorumlar aldı ama şahsen ben çok beğendim. Güçlü, sade, belki biraz da korkutucu bir havası var. Sevdim. Tabii umarım üstündeki delikli yüzey yüzünden konsolu küllük sananlar çıkmaz, içinden izmarit toplamayalım şimdi. Bu arada konsolun üstünün bu kadar açık olması içinin çok hızlı tozlanacağı anlamına gelmez mi ki? O konuda ciddi şüphelerim var.

Kontrol cihazıysa geleneksel Xbox çizgisinden ayrılmıyor. Yön tuşlarının biraz daha Elite Controller'ınkine benzemesi, üzerindeki muhtemelen Xbox'ın bulut teknolojisi xCloud'u kullanmaya yarayacak yeni bir tuş, birazcık daha yuvarlak hatlara sahip olması gibi küçük farkları var.

Konsolun içinin detayları için biraz daha bekleyeceğiz. Bilinenler arasında NVMe SSD disk kullanarak yükleme sürelerini minimuma indireceği, işlemcinin Xbox One X'inkinden 4 kat güçlü olacağı, DDR6 kullanacağı, 8K çözünürlük ve 120 fps destekleyeceği, One X kadar sessiz olacağı var. Kulağa güzel geliyor. Özellikle Hellblade II fragmanı bir göstergeyse maşallah demek istiyorum.

Ha bu arada neredeyse unutuyordum, tamamen geri uyumlu olacak Series X. Önceki tüm Xbox oyunlarını oynatacak.

Çıkış tarihi 2020 tatil dönemi, yani Kasım veya o civarlar. Fiyatı belirsiz. Türkiye'ye direkt çıkar çıkmaz gelir artık bir zahmet diye düşünüyorum. Hoş Türkiye'deki Xbox oyunlarının fiyatlarını düşününce bir içim titriyor ama bakalım... ■ **ÖMER**

BU AY NE OLDU?

Bana hep ilginç gelmiştir, ben size 2010'lu yılların son günlerinde yazıyorum, sizse bunu 2020'li yılların ilk günlerinde okuyorsunuz. Neyse ki matematik biliyoruz da aramızda on yıl var geyiği yapmayacağım :) Bir devri kapatan satırları yazmak ilginç hissettiriyor ama bu kısır ay geride kaldığı için seviniyorum. Kısır derken şaka yapmıyorum, bu denli durgunluk da bünyeye zarar.

ESER GÜVEN



1 Rune 2'nin yayıncısı Ragnarok, aldatıldıkları gerekçesiyle oyunun geliştiricisi Human Head Studios'a dava açtı. Human Head Studios, Rune 2'yi çıkardıktan hemen sonra 'kapandığını' açıkladı ve Bethesda'nın el attığı stüdyo her nasılsa aynı ofiste ve aynı çalışanlarla Roundhouse Studios adı altında yeniden kuruldu. Ragnarok bu yeni stüdyonun kendilerinden haberleri sakladığını ve Rune 2'nin kodlarını da teslim etmediği iddia ediyor. Klasik bir pis koku yükselme haberi yani.

2 BioShock serisinden haber var! 2K Games, yeni bir stüdyo kurduğunu ve bu stüdyonun BioShock oyunlarından sorumlu olacağını söyledi. Cloud Chamber ismindeki stüdyo şimdiden yeni BioShock üzerinde çalışmaya başlamış ve ekipte serinin önceki oyunlarından tecrübeli bazı isimler de var. Ama Ken Levine yok. Levine olmadan bir BioShock nasıl olur, olursa ne kadar güzel olur, bunu da artık zaman gösterecek.



3 Kült RYO serisi Gothic yeniden karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Ancak THQ Nordic değişik bir yol seçti ve Gothic Remake prototipini oyuncularla paylaştı. Eğer gelen tepkiler olumlu olur, "biz bunu oynarız hacı" derseniz THQ işi ciddiye alıp Gothic Remake'i geliştirecek. Yoksa tüm proje çöpe, karar oyuncuların.



4 Outlast oyunlarıyla yüreklere korku salan Red Barrels, aynı evrende geçen ama diğer oyunların devamı olmayan bir oyun duyurdu. Outlast Trials'la soğuk savaş dönemine gideceğiz ve ister tek başımıza, ister yanımıza aldığımız üç arkadaşımızla birlikte yine korku dolu bir maceraya atılacağız. Bu adamlar işlerini bilir, Trials da yine kesin tartışma yaratacaktır.

5 Bugüne kadar elini bir kez bile Candy Crush'a sürmemiş yoktur herhalde, değil mi? Varsa da soyunuz tükenmekte, kendinize dikkat edin :) Bu efsane oyunun gelirleri bu ay içerisinde 2 milyar doları aştı! Oyun sektörüne yapılan yatırımların nasıl bir katma değer ürettiğini görüyorsunuz! O 2 milyar dolar bizim de ne biçim işimize yarardı.

6 TGA'da Xbox Series X'in kendisinden çok Phil Spencer'ın konsolun geleceğine dair iddialı sözleri heyecan yarattı. Spencer yeni Xbox'ın her 3-4 ayda bir yepyeni bir birinci parti oyuna kavuşacağını söyledi. Yılda en az 4 oyun demek. PS5'e bu sefer azılı bir rakip geliyor.

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



7 Phil Spencer'ın bir canlı yayın sırasında Control'ün Game Pass'e geleceğini söylemesi olay oldu. Oyunun geliştiricisi 505 Games hemen bir açıklama yaparak durumu toparlamaya çalıştı ve "şimdilik buna dair bir haber veya açıklamamız yok" dedi ama ok yaydan çıkmıştı bir kere. Bu 'sızıntı' oyunun gerek PC, gerek Xbox One satışlarını etkiledi çünkü herkes oyunun Game Pass'e ekleneceği günü beklemeye başladı.

10 CD Projekt RED'in büyük umut bağladığı Gwent'i oynuyor muydunuz bilmiyorum ama CDPR, bu ay başında oyunun konsol versiyonlarına desteğini sonlandırdı. Bundan sonra sadece PC ve mobil cihazlara odaklanacaklarını söylüyor CDPR, konsol versiyonuna harcanan emek ve zamana değmediğini düşünüyorlar çünkü. Oyunu konsolda oynayanlar hesaplarını PC ve mobile aktarabilecek.



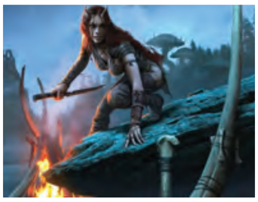


8 Aslında The Witcher III gibi muhteşem bir oyunun dış desteklere ihtiyacı yok ama Netflix'te The Witcher dizisinin yayınlanmaya başlamasıyla birlikte oyun eş zamanlı oyuncu rekoru kırdı. Sadece o da değil, serinin ilk iki oyununu da on binlerce oyuncu tekrardan (veya ilk defa) oynamaya başladı. Siz de arkadaş listenizde bir sürü Wild Hunt oyuncusu görürseniz şaşırmayın, oyundaki Triss'e bakıp hafızalarını tazelemeye giriyorlardır :)

11 Valve'ın Firewatch'un geliştiricisi Campo Santo'yu alması heyecan yaratmış, stüdyonun yeni oyunu In the Valley of Gods'ı bekleyenleri sevindirmişti. Ancak beklenenin tam aksi bir gelişme yaşandı, Valve bu ekibi tamamen Half-Life: Alyx ve diğer Valve projelerine kaydırdı ve stüdyo çalışanları da Twitter hesaplarından In the Valley of Gods ismini kaldırmaya başladı. İşte buna tam anlamıyla bir stüdyoyu absorbe etmek denir. İyi iş Valve!



9 Kojima Productions'ın kurucu üyelerinden, Metal Gear Solid dendiğinde akla gelen ilk isimlerden biri olan Kenichiro Imaizumi, stüdyodan ayrıldığını duyurdu. Bu ayrılığın Kojima'nın büyük reklamlarla tanıttığı Death Stranding'in ardından yaşanmasıysa stüdyo içinde bilmediğimiz anlaşmazlıklar mı var acaba sorusunu akla getiriyor. Zaten kendisi tanıtım turlarına da katılmamıştı. Neyse, kokusu yakında çıkar herhalde.



12 Bethesda, The Elder Scrolls evreninde geçen, oynaması ücretsiz kart oyunu Legends'ın geliştirilmesini süresiz biçimde askıya aldığını duyurdu. Bu kış aylarında çıkması beklenen genişleme paketi de iptal olmuş oldu anlayacağınız. Oyun oynanabilir olmaya devam edecek ama geliştirme almayacak.

Konuşanlar



@lizardengland
(Liz England)

ben: "hey max, meslek olarak ne yaptığımı hatırlıyor musun?"

yeğenim: "video oyunlar yapıyorsun"

ben: "çok doğru!"

yeğenim (hayal kırıklığıyla): "ama Mario yapmıyorsun"

ben (aynı hayal kırıklığıyla): "...evet"

Watch Dogs: Legion'ın baş tasarımcısı Liz England yeğeninin gözüne girmeyi bir türlü başaramamış. E çocuklar Mario seviyor, Sonic seviyor, Watch Dogs'u nereden bilsin. Bilse belki teyzesini daha çok sevecek.



@therealcliffyb
(Cliff Bleszinski)

Yaratmam lazım. Özlüyorum. Ne olacağını bilmiyorum, yazarlık mı, çizerlik mi, belki bir oyun, ama çocukluğumdan beri bunu yapmayı sevdim ve yakın zamanda yine BİR ŞEYLER yapmam lazım. Kaşıntım geri geldi. Umurunda olanlara henüz bir söz vermiyorum. Ama bir şeyler yaratmak acayip özgürleştirici bir şey. Ve hayır... Yayıncı veya YouTuber olmayacağım. 44 yaşındayım lan ben.

Cliff Bleszsinki son iki projesinin başarısızlığının ardından oyun işlerini bıraktığını açıklamıştı ama görünüşe göre geri dönmek için zemin yokluyor. Bu mesajına aldığı tepkiler de oldukça olumluydu, hatta bir ara "beni ağlatacaksınız" diyerek bol f'li bir mesaj da paylaştı haylaz 44'lük :)



BESİN TAKVİYESİ ÇILGINLIĞI OYUNCULARA DA BULAŞIR MI?

Bu konu aslında geçen sayıdaki karikatür dosyasını hazırlamak için Instagram'da ileri geri dolaşırken aklıma geldi. Dosyayı hazırlarken uygulamada daha önce hiç geçirmediğim kadar kesintisiz vakit geçirmek zorunda kaldım; çizerlerin iş profillerine gir, kişisel profillerine gir, karikatür beğen falan derken saatlerce dolaştım.

Ve bu sırada da şöyle bir şey fark ettim ki Instagram'ın bana göstermeyi en sevdiği reklamlar ya Çin'den ucuz ve şirin kırtasiye ürünleri, ya da besin takviyeleri. Piyasada ne kadar dandik ve işe yaramaz "destekleyici gıda" varsa hepsini patır kütür üstüme atıyor. Yahu hayır kardeşim, istemiyorum senin 90 dolarlık saç uzatıcı jöle ayıcıklarını. Biyotin artı B vitamini kompleksleri senin dörtte birin fiyata ve sen de %80 şekersin.

Bu diyet ve güzellik ağırlıklı hapların arasından gözüme çarpan asıl ürün böyle fiyakalı siyah bir kutudaki konsol kumandasını andıran amblem oldu. Baktım cidden oyun, eSpor falan diyor, dalış o dalış, kendimi var olduğunu bilmediğim bir "oyunculara yönelik gıda takviyeleri" dünyasında buluverdim.

Ve getirdiğim haberler pek de iç açıcı değil.

Bu ürünlerin vaatleri saç uzatmak ve sivilce geçirmekten daha az kanıtlanabilir üstelik, birçok oyuncu takviyesi beyin fonksiyonlarını kuvvetlendireceğini iddia ediyor. Daha hızlı düşünme ve karar verme, daha hızlı refleksler, daha uzun süreli odaklanma, hata payını azaltma, hafızayı güçlendirme, stres kontrolü... Profesyonel eSporcu olmanın kutusu 25 Euro.

Benim üstünde durmak istediğim konu şu: İnsanlar hiçbir kesin kanıtı olmayan iddialarını internet sitelerine yazıp ürün satamazlar herhalde, değil mi? Yani hiç değilse bazı testler, olumlu kanıtlar olmasını gerektirir ürün satabilmek, değil mi? Öyle bir kontrol yok işte.

Bu ayardaki birkaç ilaç üzerine bir haftadır falan kapsamlı araştırma yapıyorum, birçoğunun ana maddeleri kafein (yani kahve), l-theanine (yani çay) ve ginseng. Bir kısmı B ve C vitaminleri de içeriyor ama asıl anlatmak istediğim şu ki, bir enerji içeceğinin tablet haline getirilmiş, zaman zaman da şekersiz formundan öte bir şey değiller.

Üstüne üstlük, birçoğunun içerikleri hakkında var olduğunu iddia ettikleri akademik çalışmalar aslında yok, yanlış yönlendirici ya da ürünün hedef kitlesiyle uyumlu bile değil. 30 kadar Japon ev kadını üzerinde yapılan bir deneyin, yazan akademisyenin "daha çok araştırma gerekmektedir" diye tanımladığı sonucunun oyuncularla ne alakası olabilir?

Bu takviyeyi kullandığınızı ve bir yandan da LoL oynadığınızı düşünelim. Bir hafta düzenli LoL oynadığınızda kazanacağınız performans artışını devamlı antrenman yapmanız değil de bu takviyeyi kullanmanız sayesinde mi? Bunu ölçümü ve araştırması nasıl yapılabilir? Hiç kimse denemiş mi bunu acaba? Peki ya plasebo etkisi?

Ama son zamanlarda bu tür destekleyici gıdaların ve inanılmaz kısa sürelerde akıl almaz şeyler başaracağını iddia eden hapların çokça revaçta olduğu bir gerçek. Ve insanların daha iyi olma isteğini ve gelecek hayallerini kullanarak para kazanmak isteyen birileri her zaman olacak.

Bu endüstrinin akıbeti ne olur, bilemiyorum. Enerji içecekleri gibi adları oyuncularla anılmaya başlanır mı, ya da örneğin belirli bir seviyenin üstünde kafein gibi stimulantlar içeren versiyonları eSpor turnuvalarında yasaklanır mı?

Kesin olarak söyleyebildiğim tek şey, eğer böyle şeylerle karşılaşırsanız... Şey, biraz şüpheci yaklaşın.

Gülhis Canpolat



Blacksad: Under the Skin



AYIN EZENİ:
ESER GÜVEN

Aslında her şey yolunda gitseydi aşağıda okuyacağınız satırların benzerlerini inceleme sayfasında okuyacak, yazının sonunda da sizi okkalı bir düşük not bekleyecekti. Bu kadar zaman merakla beklediğim bir oyunu 'lan naptınız siz, olm bu ne' nidaları eşliğinde oynamak inanın bana da pek keyif vermedi, kendimi defterime sürekli eksi not karalarken buldum. Ama sonra ne oldu dersiniz, oyunum çakılmaya ve bir daha da hiç açılmamaya başladı. Sildim, kurdum, o kadar saatim boşa gidecek olsa da yeni oyun açtım ama nafile. Adamlar o kadar hatalarla dolu bir oyun yapmış ki, böyle bir sorunla karşılaşmak da tuhaf gelmedi.

Dahası Kasım ayı ortasında "çok yakında yama geliyor" dediler, güya bu çakılma ve diğer sorunları düzelteceklerdi. Aralık ortasına geldik, hâlâ tık yok. Forumlardaki "usta, çakılıyoruz, yok mu bir gelişme" sorularını da sallamıyorlar artık. Öyle bir rahatlık.

Hal böyle olunca da yarım oynadığım bir oyunu not vererek gömmek istemedim ama yine de sizi bu enkaza karşı uyarmak boynumun borcu. Ben çektim, siz çekmeyin.

Yav adamlar oyunu konsollarda yanlışlıkla bir hafta erken yayınladılar, "yaaa daha çok yama istiyor, bir sürü de bug var, kusura bakmayın, lütfen oynamadan önce yamayı bekleyin" demek durumunda kaldılar. Bu denli de sorumsuzluk var ortada. Ama düzeltilmiş halini görünce insana bir gülme geliyor, hani zorla gülümserken dişlerinizi sıkarak içten içe küfredersiniz ya. Öyle bir gülme işte.

Daha oyunun başında, pre-rendered hazırlanmış (gerçek zamanlı demiyorum bakınız) ara demoda fps'nin dip yapması ve atlaya atlaya ilerlemesi alarm zilleri çaldırtmıştı ama böyle bir fecahat beklemiyordum. Adamlar konuşurken bir anda altyazıların ortadan kalkmasından mı bahsedeyim, bir anda seslerin gitmesinden ve sadece ağız oynatmalarından mı? Konuşmam gereken karakterin ortada olmamasından (görünmez olmuş kendisi) ama havaya tıklayınca kendisiyle konuşabilmemden mi bahsedeyim? Merdivenlerden inerken yolun sonuna gelince karakterimin duvarın içinden geçerek dışarı çıkmasından ve duvardan geri geçemediği için bir kaydımın heba olmasını anlatayım mı size? Durun daha birbiri içinden geçen grafikleri, kameranın saçmalayarak tuhaf açılara geçmesini, kontrollerin ağırlığını, hiçbir diyaloğun geçilemiyor olmasını falan da söylemedim üstelik.

Blacksad gibi sevilen bir isimden nasıl bu kadar kötü bir oyun çıkarabildiniz abicim siz? Bu oyunun teknik kontrollerini kime yaptırdınız? Aranızdan birisi bile oturup bitirdi mi şu oyunu, "adamın silahı havada duruyor, keşke şunu eline hizalasaydık" demedi mi bir kişi bile? Güzelim hikâyeyi piç etmekten hiç mi rahatsız olmadınız? Forumlardaki şikayetleri okuyup "düzeltmeliyiz" diyen bir kişi bile çıkmadı mı? Hay başınıza ne düşerse düşsün, belki kendinize gelip de adam etmeye çalışırsınız şu oyunu.

Hayır bir de yama çıkarmayı bırak, hâlâ daha pişkin pişkin Twitter'da falan reklamını yapıyor Microids oyunun. Aman şöyle kaçırmayın, aman böyle mükemmel oyun diye. Hani biraz abartı olacak belki ama aklıma nitelikli dolandırıcılık geliyor böyle şeyleri görünce.

Sana notum 1 kanka. Haydi sağlıcakla kal.

Hadi oyunu bozuk çıkardınız, kasın da toparlayın? Yok! Yapımcıların umurunda bile değiliz.

KİMDİR?

JAMES "JIM" RAYNOR

BELA MIKNATISI YORGUN ŞERİF

CAN ARABACI

"Jim Raynor kimdir?" sorusunun cevabını kısaca vermek oldukça zor. Zira bu sorunun cevabı kime sorduğunuza göre değişebilir. Matt Horner bu soruya "bir savaş kahramanı" cevabı verecektir, Arcturus Mengsk'se "azılı bir suçlu ve terörist". Artanis'in "Protoss'un onurlu dostu" diyeceğinden eminim; aynı Tychus Findlay'in "Tam bir onun bunun çocuğu!" diyeceğinden emin olduğum gibi. Ama hepsini bir kenara koyup Raynor'ın kendisine sorsak "doğru olanı yapmaya çalışan yorgun bir şerif" olduğunu söyleyecektir muhtemelen.

Ne var ki aslında çoğunun da haklılık payı var. Koprulu Sektörü'nde birçoklarının hayal bile edemediği kadar yoğun bir hayatı oldu Jim'in. Shiloh'lu çiftçi bir ailenin sıradan oğluyken arkadaşlarının gazı (ve Konfederasyon'un propagandaları) sonucunda önce orduya katıldı. Üstlerinin çıkar amaçlı kurduğu planları bozduktan sonra ordudan ihraç edildi ve geçmişini sildirterek Mar Sara'ya yerleşti. Burada kendine bir aile kurdu: Lidya adındaki eşiyle birlikte John adında bir oğulları oldu. Ancak John, psişik yetenekleri olduğu gerekçesiyle Tarsonis Sağlık ve Araştırma Enstitüsü tarafından eğitilmek üzere "Ghost" programına alındı ve kısa bir süre sonra da öldüğü haberi geldi. Hemen bir yıl sonrasındaysa oğullarının kaybına dayanamayan Lidya, hastalanarak hayatını kaybetti.

Sadece birkaç yıl içerisinde bunca acının üst üste gelmesi Jim'i derinden yaraladı. Hayatının oldukça karanlık bir dönemine giren Jim, böylece tamamen Mar Sara'daki Şeriflik görevine odaklandı. Ancak bu sefer de Konfederasyon, Protoss ve Zerg arasındaki üçlü savaş patlak verdiğinde bu savaşın ortasında kaldı ve Korhal'ın Evlatları'na katılarak Arcturus Mengsk'in Konfederasyon'a karşı başlattığı isyana katıldı.

Bu sırada hayatındaki en önemli kadınla da tanıştı. Lidya gençlik sevdasıydı. Hızlı başlayan, evlilik ve çocukla pekişen bir dönemdi hayatında; ancak Sarah Kerrigan'la yaşadıkları çok daha büyük ve tutkuluydu. Sadece ikisinin kaderini değil, koca galaksiyi etkileyecek ve şekillendirecek bir aşktı. Nitekim öyle de oldu… Kerrigan, Mengsk'in ihanetiyle Zerg'ün eline düşüp bambaşka bir



forma, bir katile dönüştü. Kendi çıkarları için Jim'e ihanet edip yakın dostu Fenix'i öldürdüğünde Raynor onu kendi elleriyle öldüreceğine yemin etse de vakti geldiğinde tetiği çekecek gücü kendinde bulamadı. Başka herkes Kerrigan'dan umudu kesmişken umudun en cılız ve ufak dalına inatla tutunan Jim'in onu karanlıktan çıkartışı, en nihayetinde galaksinin de kurtuluşunu getirdi. Jim'in o ufacık ihtimale tutunmasıyla hem özde hem de formda saflığı yakalayan Kerrigan, böylece Zerg kraliçesi olarak işlediği günahları telafi edecek fırsatı buldu. O yüzden Kerrigan'ın cevabı "sevgi dolu bir kovboy" olacaktır çok yüksek ihtimalle.

Peki ya bana sorarsanız? Mengsk ve Findlay haricindekilere katılmakla birlikte "fedakâr" ve "inatçı" olduğunu eklerdim sanırım. Zira herkes ona aksini söylerken ve hatta kendi ağzından aksi yönde şeyler çıkarken bile sevdiği kadına olan aşkına tutunacak kadar inatçı; atlattıkları onca badirenin ardından sonunda ona kavuşmuşken galaksinin iyiliği için Kerrigan'a bir kez daha veda edecek kadar da fedakâr.

Legacy of the Void'in sonunda Joeyray'in Barı'nda artık tükenmiş bir şekilde otururken gerçekte başına ne geldiği ucu açık bırakılmış olsa da ben onun artık birazcık mutluluğu fazlasıyla hak etmiş olduğuna inanmak istiyorum. O yüzden siz neye inanırsanız inanın, ben Kerrigan'ın gerçekten de onu almak için döndüğüne ve ikisinin artık birlikte olduğuna inanmaya devam edeceğim.

Hakkında az bilinenler

- Shiloh'ta gençliğinde Centerville takımı için Demolition Derby'de yarışmışlığı vardır.
- Orduda tanıştığı Tychus'la birlikte ordudan ihraç edildikten sonra haydutluk yaptığı ve hatta banka soygunlarına giriştiği bir dönem olmuştur.
- Kolundaki "Heaven's Devils" yazan dövme, ordudaki efsanevi ekiplerinin hatırasıdır.
- Oğlu John'u Ghost programında kaybettiği için psişik güçlere çok da sıcak bakmamaktadır. Ta ki Kerrigan'la tanışana kadar…
- Mengsk tarafından başına toplu katliam, terörizm, sabotaj, isyan, hırsızlık, korsanlık vb. suçlardan 500,000 $ ödül konulmuştur.



Eğer Jim'in hikâyesini daha detaylı okumak isterseniz: bit.ly/lk-raynor



Oyunlarda Sanat Tasarımı: 1. bölüm

Bir oyunu satın almadan önce dikkate aldığımız birçok kriter olabilir. Bunların başında türü, oyun süresi, inceleme puanları ve elbette fiyatı gelmektedir. Kendi bakış açımıza göre bir değerlendirme yaparız ve satın alma kararımızı buna göre veririz. Oyunu satın aldıktan sonra bizi oyuna bağlayan en önemli unsurlarsa oynanabilirlik ve sanat tasarımıdır. "Oyun Sanatı" temel olarak bir oyun oynarken gördüğünüz tüm görsel ve işitsel öğelerdir. Oyun sanatçıları tarafından sağlanan ortak görsel öğeler konsept sanat çalışması, karakter modelleri, atmosfer ve mekânlar, müzikler ve hikâyedir. Eğer bu elementleri tasarlayan görsel sanatçılar olmasaydı, oyunlar bir yazılımcının zihnindeki fikirlerden veya kodlardan başka bir şey olmazdı. Oyun yazılımcıları, oyunun karakterlerini, hikâyelerini ve dünyalarını hayata geçirmek için oyun tasarımcıları, yapımcıları ve yazarlarıyla yakın işbirliği içinde çalışır. Bu sebeple konsept sanatçıları, tek bir kod satırı yazılmadan önce oyunun atmosferini, tonunu ve görsel kimliğini belirleyen önemli bir işe sahiptir.

Ne yazık ki günümüzdeki mikrobilgisayarlar, örneğin bir senfoni orkestrası veya bir film tarafından üretilen kadar zengin bir duyusal deneyim üretemez. Burada sanatçının geleneksel sanattan daha dolaylı bir aracı vardır; oyuncunun kendisi. Diğer sanat formlarıyla sanatçı, doğrudan oyuncunun karşılaşacağı deneyimi oluşturabilir. Bir oyunla sanatçı, deneyimin kendisini değil, oyuncunun kendi kişiselleştirilmiş deneyimini yaratacağı koşullar ve kurallar oluşturur. Sanatçıya olan talep her zaman daha fazladır, çünkü oyuncunun olası eylemlerini ve tepkilerini dikkate alarak deneyimi dolaylı olarak planlamalıdır. Bir başkasının sanatsal sunumunu pasif olarak gözlemlediğimizde duygusal bir fayda elde ederiz; ancak bir oyuna aktif olarak katıldığımızda, kendi egomuzun bir kısmını oyunun fantezi dünyasına aktarırız. Bu daha büyük bir duygusal tatmin getirisi sağlar. Gerçekten de katılımın rolü o kadar önemlidir ki, birçok insan amatör bir sanatsal çabaya katılmaktan ziyade, profesyonel bir çabayı gözlemlemekten daha fazla memnuniyet elde eder. Her ne kadar son yıllarda izleyici olarak da sanal sporların popüler olması önemli bir detay olsa da, izleyicilerin de temel arzusu izledikleri oyunları tecrübe edebilmek ve kendi hislerini izleyici olarak gözlemlemektir. Bu nedenle, kendiliğinden katılımcı bir doğaya sahip olan oyunlar sanatçıya, insanlara ulaşmak için harika bir fırsat sunar.

Tasarım oyun için mi, yoksa sanat için mi yapılacak?

Bilgisayar oyunları şeker, çizgi roman veya çizgi film gibidir. Bu unsurların hepsi yoğun veya abartılı deneyimler sunar. İster şeker, ünlem işareti veya animasyonlu patlama kullanın, amaç aynıdır: Tecrübe edinmek. Çocuklar bu etkinlikleri takdir ederler ve beğenirler çünkü hayata bakış açıları ve yenilik değerleri hâlâ güçlüdür. Yılların yorgunluğuyla bitkin düşen yetişkinler, daha fazla incelik ve derinliğe sahip sapmaları tercih eder. Yine de, bilgisayar oyunları doğrudan yetişkinlere de hitap edebilir. Bu çerçevede, eğer sanat tasarımıyla ilgileniyorsak bu yapının çekirdek konseptlerini de anlamamız gerekiyor. Temelinde her zaman kuralların olduğu ancak "insan" faktörünün şekillendirdiği, eğlence ve öğrenme gibi farklı unsurları aynı anda bünyesinde barındıran özel yazılımlardan bahsediyoruz. Son 30 yıla baktığımızda oyun endüstrisindeki gelişimi çok net bir şekilde gözlemleyebiliyoruz. Büyük bir hızla değişen teknoloji içerisinde değişmeyen nadir unsurlardan birisi, sanatsal tasarıma verilen önem. İlk başlarda 8 bit müzik bestelemek, elle çizilen arka planları oyunlara eklemek olarak başlayan ufak detaylar, günümüzde hayali şehirler inşa etmek ve dinamik bir oyun alanı oluşturmak için kullanılan olağanüstü tasarımlara dönüştü.

Sanat ve tasarım kelimelerini bir araya getirmeden önce aklımızda önemli bir soru beliriyor. Bir oyun tasarımı yapılırken, yeni bir dünya inşa edilirken tasarımcılar oyunun senaryosuna ve içeriğine göre mi üretiyor, yoksa yazılımcı ekip önceden tasarlanan konseptin içeriğine göre mi oyunu yazıyor? Kulağa garip ve karmaşık geldiğini biliyorum ancak iz bırakan başarılı oyunların yazılımsal olarak geliştirilmeden çok önce özel bir ekip tarafından tasarlandığını, her bir aşamasının en ince detaylarına kadar kâğıda döküldüğünü, hiçbir işin şansa bırakılmadığını söyleyebilirim. Özellikle açık dünya şeklinde geliştirilen oyunlarda çevresel tasarım süreci belki de en hassas şekilde düzenlenmesi gereken kısım. Tüm bir oyunun altyapısını oluşturduğu için bir hata tüm oyunu direkt olarak etkileyebiliyor.

Oyun stüdyoları, yeni nesil oyunlarda teknolojiyle birlikte bazı farklı teknikleri de kullanmaya başladı. Red Dead Redemption 2'de 110'dan fazla gerçek oyuncunun motion capture teknolojisi kullanılarak oyuna aktarılması, Darksiders serisinde besteci Jesper Kyd'in içerik ve sahnelere göre özel tasarlanmış müzik üretmesi, Blasphemous'ta İspanyol mimarisi ve



Eğitim sektöründe gelinen son nokta: Bilgiler doğrudan öğrenciye aktarılıyor.



ikonografisi üzerinden bölümlerin tasarlanması ve isimlendirilmesi gibi örneklere baktığımızda oyun endüstrisinin hangi sebeplerden dolayı milyar dolarlık bir rekabet ve savaş alanına dönüştüğü çok net bir şekilde ortaya çıkıyor. Kültürlerin, efsanelerin, mitlerin, insanoğlunun sınırsız hayal gücünün tüm yansımalarını oyunlarda görebiliyoruz. Yazılım alanındaki gelişmeler sayesinde artık çok daha düşük maliyetle orijinal içerikler üretmek mümkün. Gelecek aylarda daha detaylı inceleyeceğiz ancak şimdiden ArtStation adlı internet sayfasına bir göz atmanızda fayda var. Sanatsal çizim ve tasarım portföyünü paylaşmak isteyen yetenekli kişilerin çalışmalarını yayınlayan, film ve oyunlara bolca atfın bulunduğu dopdolu bir web sayfası. Sıkılmadan saatlerce vakit harcayabileceğiniz ve çok sayıda çalışmaya ulaşıp satın alabileceğiniz bir platform.

Aslında bazı spesifik türdeki oyunlar üzerinden de örnek verebiliriz. H.R. Giger'ın çizimlerini bizzat gerçekleştirdiği bir Cyberdreams oyunu olan Dark Seed, özellikle görsel tasarımın oyunlar için ne kadar etkili olabileceğinin en erken ve en önemli kanıtlarından. Giger'ın arşivine özel izinle tam erişim sağlayan oyun tasarımcıları önce resimleri bilgisayara aktardılar, sonra renklendirme işlemleri için tam 6 ay çalıştılar. İki paralel dünyanın kesişmesi konseptini 1992 yılında vurucu bir şekilde işleyen Dark Seed'in özellikle macera türüne meraklı eski oyuncuların kalbinde çok özel bir yeri vardır. Bu oyun, Giger'in "Alien" konsepti dışında özgün işler üretebildiğinin bir kanıtı olarak değerlendirilebilir. Eğer henüz oynamadıysanız Dark Seed'e mutlaka bir şans verin. Sadece atmosferini hissetmek bile size gelecekte tasarlayacağınız oyunlar için yol gösterecektir.

Cyberpunk için geri sayım başladı...

Çok eskilere gittik, daha yeni ve çarpıcı bir örnekle devam edelim. Hepimiz nefesimizi tuttuk, Cyberpunk 2077'nin çıkmasını bekliyoruz. Death Stranding için aynı hisleri yaşıyorduk, yayınlandı, oynadık, tükettik ve bitti. Şimdi sırada Cyberpunk var. Bir gecikme olmazsa 16 Nisan'da bilgisayarlarımıza veya konsollarımıza yüklenmiş olacak. Cyberpunk için heyecanlanacak çok sebep var, bunlardan birisi de elbette Keanu Reeves. Ancak bazı detaylar var ki, bahsetmeden geçmem çok yanlış olur. Oyunun kendine has bir dünyası olması için tamamen dijital bir yaşayan şehir inşa ediliyor. 2077 yılında binaların tasarımları, kullanılan teknolojilerin tahmini olarak belirlenmesi, insanların kıyafetleri konusundaki moda akımı ve tercihler, olası toplumsal değişimler... Her biri farklı bir uzmanlık alanı ve farklı bir bilimsel yaklaşım gerektiriyor. Fizik, matematik, sosyoloji, psikoloji, tekstil ve moda, mimari tasarım ve buna benzer birçok bilimsel alandan faydalanılması şart. Bu kadar çok uzmanın bir arada çalışması gerektiğini düşününce bile, bu sektörün nasıl bir katma değer ürettiğini daha iyi anlıyoruz.

Gelecek ay işe, görsel tasarımla başlayacağız. Ayrıca storyboard adı verilen hikâye akışı çizimleri ve senaryo metinlerinin nasıl ve kimler tarafından üretildiğini inceleyeceğiz. Bir oyun stüdyosu, A+ bir oyun üretmek için kimlerle çalışmalı ve ne kadar bir bütçe ayırmalı? İzlemesi gereken strateji ne olmalı? Eğer yakın zamanlarda bir oyun stüdyosu açmayı düşünüyorsanız yazının ikinci bölümünü sakın kaçırmayın (Kendi yazısının reklamını yapan köşe yazarı modu: AÇIK). Tahmin ettiğinizden çok daha hızlı bir şekilde başarı basamaklarını tırmanıp, tüm dünyada konuşulan küresel bir oyun üreticisi haline gelebilirsiniz. Oyungezer Şubat sayısını vakit kaybetmeden bayinizden ayırtın...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). Patterns in game design (Vol. 11). Hingham: Charles River Media.
Crawford, C. (1984). The art of computer game design.
Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011, May). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems (pp. 2425-2428). ACM.
Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.

Olmasa da olur · Gelse de oynasak! · Ölüyoruz reis!

Yıllar önce pantolonunuzun cebine koyduğunuz para gibi...







Anti-aliasing'i kapatayım bakayım ne olu... Aaa?!

M. İHSAN TATARİ

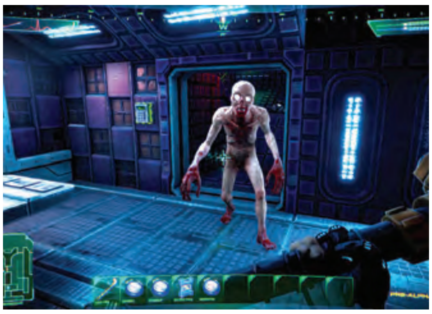
SYSTEM SHOCK

Aslına biraz fazla mı sadık ne?

25 yıl sonra yine aynı koridordayım. Citadel'ın ölüm kokan, sessiz geçitleri uzanıyor önümde ve sayısız makinenin yanıp sönen ışıkları göz kırpıyor bana karanlıklardan. İçgüdüsel olarak arkama dönüyorum ve uyku odalarının o tanıdık, mavi çemberleriyle karşılaşıyorum tıpkı seneler önceki gibi. İleride, şu sağ tarafta bir sağlık paketi olması lazım diye hatırlıyorum. Bakayım... Evet, orada! Şu soldaki odada da silah olarak kullanacağım bir boru ve içinde önemli implantlar bulunan bir çanta olması lazım. Ah! Vallahi onlar da burada! Her şey tam hatırladığım yerde; hatta kör olasıca düşmanlar bile. Ama o zamanlar, 1994'te hayal gücümle daha da canlı kıldığım tüm bu şeyler şimdi Unreal Engine 4 motorunun nimetleri sayesinde hiç olmadığı kadar gerçekçi, hiç olmadığı kadar güzel görünüyorlar. İşte Nightdive Studios'un hazırladığı System Shock'ın özeti de aynen bu: Tam olarak hatırladığımız gibi ama yepisyeni grafiklerle.

Steam'deki Game Awards etkinliği sağ olsun, geçen yılki E3'te övüle övüle bitirilemeyen System Shock demosunu oynamış olduk. Gerçi demo da denemez ya buna... Daha alfa-öncesi aşamasında ne de olsa. Yani demonun demosunun demosu gibi bir şey oluyor. Yine de, onca iptal ve iflas haberlerinin ardından yeniden yola koyulan oyunun nasıl bir şey olacağı hakkında sağlam bir fikir edindik bu sayede.

Yazımın başında da belirttiğim gibi, eğer seneler önce çıkan ilk System Shock'ı oynadıysanız bu yeniden yapımda geçirdiğiniz her dakika kocaman bir deja vu havasında geçecek sizler için. Tüm eşyalar, tüm düşmanlar, tüm odalar ve koridorlar, hatta bulmacalar bile eski oyunda neredeyse yine tam olarak orada, aynı yerlerde karşınıza çıkıyor. Bununla birlikte düşmanların modellemeleri başta olmak üzere her şey günümüzün grafiksel nimetlerinden faydalanılarak baştan tasarlanmış. Citadel artık hiç olmadığı kadar canlı ve karanlık. Hatta aslına bakarsanız biraz fazla karanlık... Demoda herhangi bir gama ya da ışık ayarı olmadığından kimi yerlerde burnumun dibini görmekte bile zorlandım. Ama eh... dediğim gibi; oyun henüz alfa-öncesi aşamada ne de olsa.



Eskiden ekranın altındaki minik bir bölümden ibaret olan bulmacalar artık ekranda, gerçek zamanlı olarak çözülebiliyor. Ses kayıtları ve SHODAN'ın sesiyse eski oyundan birebir alınmış. Daha sonra değişir mi bilmem. Tüm bunlara rağmen oyunun büyük bir sıkıntısı var ama, o da oynanış. Kötü mü? Hayır. Modası geçmiş mi? Eh, epey... 1994'te beyinsizce üzerimize gelip kollarını falan savuran robot ve mutantlarla savaşmak korkutucu bir deneyimdi, doğru. Ama aradan 25 koca yıl geçti ve yapay zekânın öncülünü aynen taklit etmesi, düşmanların hem pek bir akılsız hem de kolayca öldürülebilir olması, zamanının efsanesi System Shock'ı 2019 yılında "sıkıcı bir oyun" konumuna düşürüyor. Tamam, yapımcıların ne yapmak istediğini anlayabiliyorum. Karşımızda aslında son derece sadık bir yeniden yapım var. Ama eğer düşmanlar biraz daha hızlı, biraz daha ölümcül hâle getirilmezse sadece niş bir kesimin, o da nostaljinin hatırına oynayacağı bir oyun olmaktan öteye gidemez System Shock.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Nightdive Studios | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020





BABYLON'S FALL

Benzer kitlelere hitap ediyor olmalarına rağmen standart hack n' slash oyunlarıyla Souls ekolü oyunlar arasında bir zıtlık var: Hack n' slash yapımlar daha hızlı, daha menzilli, daha fantastik hareketler barındırırken Souls oyunları çok daha genel geçer saldırı tiplerine sahip. Bir türün geleneklerini öbürüyle birleştirme çabaları şimdiye kadar sonuç vermedi, aşılar mümkün değil tutmadı.

Babylon's Fall'un ilk oynanış görüntülerine baktığımda gördüğümse nihayet DMC'yle Dark Souls mantalitelerini birleştirecek bir oyun geliyor olabileceği. Daha az sayıda daha dayanıklı düşmanları, yakın kamera ve devasa bölüm sonu canavarlarıyla dolu fantezi dünyasını hızlı, ritim sahibi dövüşlerle birleştirince aklımda canlanan tam olarak bu. Totalde 1 dakika falan oyun içi görüntüye kavuştuğumuzdan yapabileceğim ancak spekülasyon elbette ancak yapılmaya uğraşılan gerçekten buysa ve başarılırsa, Platinum'un önümüzdeki nesil NieR: Automata'nınkine denk bir satış başarısı yakalaması işten bile olmayacaktır. En sevdiğimiz hack n' slash yapımcısının yükselişini izlemek bu ara pek bir keyifli. ■ **ONUR**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Platinum Games | **DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PC, PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020 Yaz

RESIDENT EVIL 3



Capcom, Resident Evil 2'nin muazzam başarısının üstünden çok kısa bir süre geçmesine rağmen en az onun kadar popüler olan, unutulmaz klasiklerden Resident Evil 3: Nemesis'in yeniden yapımının ufukta olduğunu nefes kesen bir videoyla duyurdu geçen ay.

Resident Evil 3'ü özel yapan iki şey vardı. Bunlardan biri bugün bile hatırladıkça kanımızı dondurmayı başaran Nemesis'ti elbette. STARS üyelerini bulup yok etmesi için Umbrella tarafından özel olarak yaratılan bu canavar o güne dek görmediğimiz bir özelliğe sahipti: Kapıları açabiliyordu! Şimdi RE2'yi oynayanlar ne var bunda diyebilir tabii ama 90'lı yıllarda bir odadan çıkıp başka bir haritaya geçtiniz mi tüm düşmanlar peşinizi bırakırdı. O yüzden devrim (kâbus!) gibi bir şeydi Nemesis'in bizi durmadan, ekranlarca takip edebilmesi. Üstelik yapımcıların dediğine göre bu yeniden yapımda yeni Tyrant'tan bile daha fazla takip yöntemine sahip olacakmış Nemesis. Brrr!

RE3'ü özel yapan bir diğer şeyse bir malikânenin ya da karakolun klostrofobik koridorlarında değil, Racoon City'nin sokaklarında geçmesiydi. Bu da yeniden yapımın yarı açık dünya bir şehirde geçebileceği fikrini veriyor insana. Umarım öyle olur.

Resident Evil: Resistance adlı çok oyunculu modla birlikte gelmesi planlanan oyun beklediğimizden çok daha yakın bir tarihte, Nisan 2020'de bizlerle olacak. ■ **M. İHSAN**

TÜR: Korku / Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 3 Nisan 2020

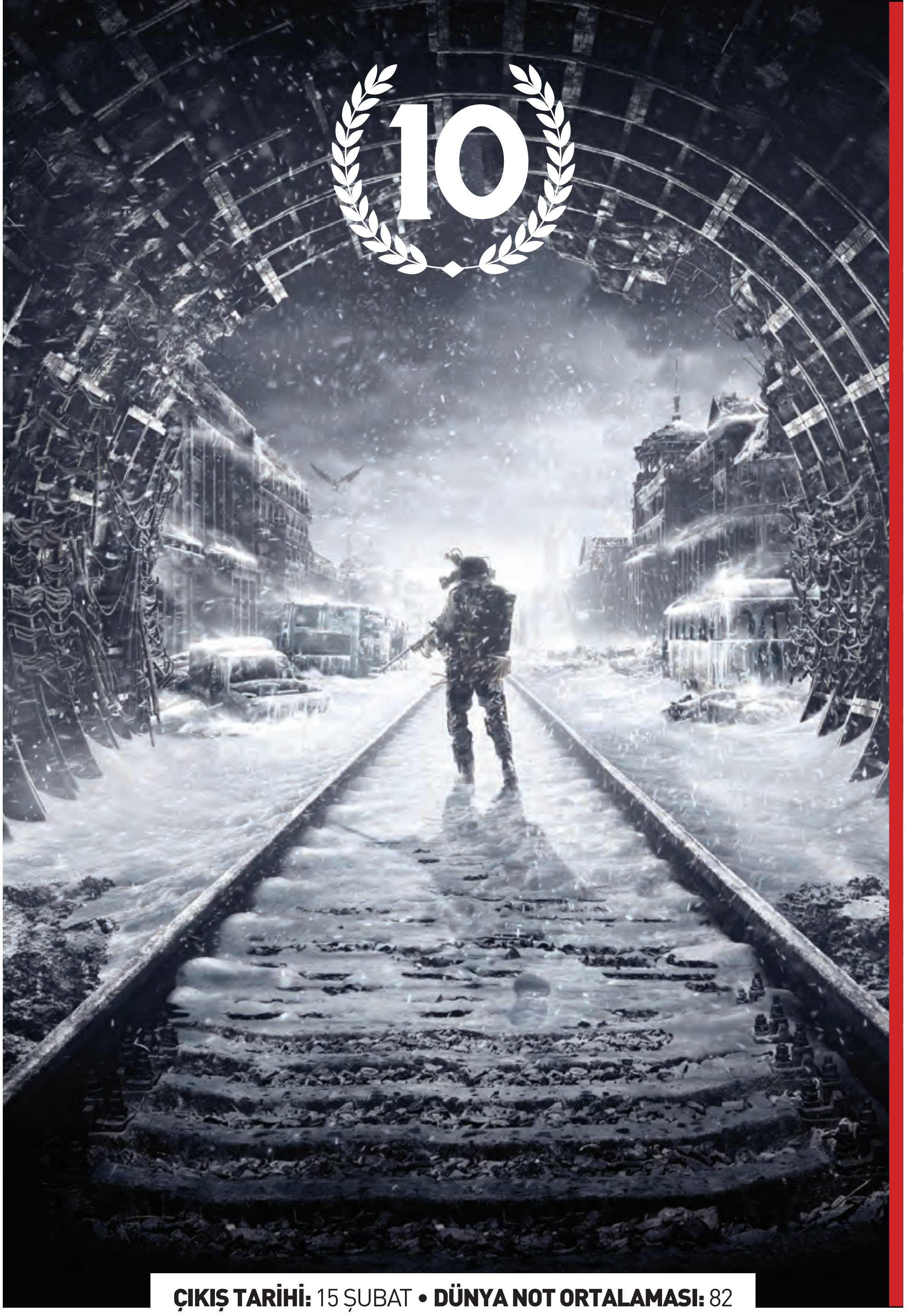


OGZ

2019'UN EN İYİ OYUNLARI

Şimdi arkadaşlar kabul edelim ki 2019 birazcık arada kaldı. Ne 2018'de çıkan RDR 2, God of War gibi; ne de 2020'de çıkacak olan Cyberpunk 2077, FF7 Remake, The Last of Us 2 gibi ağır toplar vardı bu yıl. Ama "kötü yıldı" diyenin evine de OGZ ahalisi olarak böyle kalkanlı drone'lu FBI ekibi gibi baskın yapma ihtimalimiz var!

Bu yıl ödüllerimizi kategorilere ayırmayalım, direkt ilk 10 seçelim dedik. Zor oldu şimdi, yalan yok. İlk 10'a giremediği için ciğerlerimizi solduran oyunlar bir tarafta, 10'luk listede olup daha yükseklere çıkamamış sevdiceklerimiz diğer tarafta... Ama genel olarak içimize sindi diyebilirim listemiz. Bir bakın bakalım siz ne düşüneceksiniz.



ÇIKIŞ TARİHİ: 15 ŞUBAT • **DÜNYA NOT ORTALAMASI:** 82

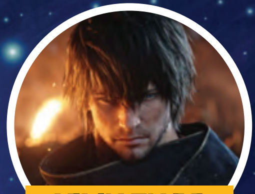
METRO EXODUS

METRO İLLA YERALTINDA OLACAK DIYE BIR ŞEY YOK

Exodus bu yılın bana göre en güzel tecrübelerinden birisiydi. Başlangıçta metronun klostrofobik ortamlarından yeryüzüne çıkmanın doğru bir tercih olup olmadığı, serinin önceki oyunlarında yaşatılan tecrübenin devam ettirilip ettirilemeyeceği merak konusuydu. Ancak oyun çıktığında bu konuda bir sıkıntı yaşanmadığını görmüş olduk. Exodus bizlere o gerilimli atmosferi yaşatmayı yine başardı

Bir yandan seriyi devam ettirirken, öbür yandan yepyeni bir sayfa açmayı bildi. Yarı-açık dünya formülünü güzel bir şekilde uygulamışlardı. Silah özelleştirme meselesinde de başarılı bir işe imza attıklarını söylemek lazım.

Hikâyesi, alıştığımız tarzda bir hikâyeydi yine, yüreğe dokunan yerleri de bulunuyordu, bizi derin düşüncelere sevk eden kısımları da. Alt metni kuvvetliydi, dikkatli gözlerden kaçmayan pek çok göndermesi, önemli mesajı vardı insanlığa, dünyamıza, savaşlara ve yıkıma dair. Farklı sonlarını görmek adına tekrar oynanabilecek bir yapısı da vardı alıştığımız üzere. Yan karakterler, yan hikâyelerle de desteklenmişti maceramız. Ayrıca bir yolculuk hikâyesine evrilmesi de güzel olmuştu. Üzerine bir de kıyamet sonrası Sovyet coğrafyası kurgusunu hakkını vererek yaptığı, bizlere Volga'da, Hazar'da, Tayga'da, Novosibirsk'te farklı farklı deneyimler sunduğu göz önünde bulundurulduğunda oynanması gereken oyunlar listemize adını yazdırmayı başarıyordu. ■ **ENGİN**



YILIN EN İYİ GİDEN DVO'SU

FINAL FANTASY XIV: SHADOWBRINGERS

Final Fantasy XIV'ü gerçekten anlamıyorum ben. Bir oyun her çıkardığı genişletme paketiyle nasıl daha da mükemmelleştirebilir elindekini anlamıyorum. Vanilla faciasından sonra önce A Realm Reborn oyunun yüzünü gözünü toparladı, ardından Heavensward ve Stormblood çıkışlarında ayrı ayrı "Final Fantasy XIV'ün en iyi genişletme paketi" unvanını aldılar. Gelenek değişmemeye devam ediyor bu genişletme paketiyle de. Shadowbringers gerek çok sevilen karakterleri ön plana çıkarıp onların gelişimlerini harika bir şekilde göstermesinin yanı sıra, genel hikâye anlamında da inanılmaz bir şekilde ilerletti FF XIV'ü. Üstüne gelen Nier güncellemesi ve raid'iyle de daha da eğlenceli bir hal aldı. Final Fantasy XIV şu an "En İyi DVO"yu geçtim, son zamanlarda gördüğümüz "en iyi JRYO" ve "en iyi JRYO hikâyesi" unvanını da hak ediyor. ■ **SABRİ**



MY FRIEND PEDRO

Meyve aromalı arkadaşlık hikâyesi

Max Payne'in slow-mo çatışmalarını iki boyutlu bir oyuna indirgeyip, başkarakterini bir muzla konuşan deli bir adama dönüştürürseniz ne elde edersiniz? Tabii ki My Friend Pedro'yu! Havaya fırlattığımız bir tavadan mermiler sektirerek, kaykayla oradan oraya atlayarak, dans edercesine kendi etrafımızda dönerek onlarca gangsteri haklamanın cazibesi bir başka. Ama en güzeli hayali muz arkadaşımız Pedro'nun yorumları ve yüz ifadeleri elbette. Kısa oyun süresine rağmen bu yılın iz bırakanlarından. ■ **M. İHSAN**



ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

Havaya girmek için

İlk Playstation'ın çıkış markalarından birisiydi Air Combat ve sonrasında Ace Combat'a evrildiğinde de bir şekilde popülaritesini sürdürmeyi başarmıştı. Serinin 25. yılını kutlayan 7. oyun köklerinden kopmadan, üstüne de müthiş bir görsellik ve baş döndüren it dalaşları ekleyerek geldi ve özellikle multiplayer modu hayli eğlenceliydi. Anlattığı hikâye seriye yeni başlamış olsanız bile oyuncuyu dışlamayan bir yapıya sahipti. Ve tabii ki uçaklar... Gökyüzünde özgürce uçabilme hissi, arcade bir oyuna göre fazlasıyla derinlikli ve zevkli bir deneyimdi AC7. ■ EREN E.



A PLAGUE TALE: INNOCENCE & PATHOLOGIC 2

İnsanı hasta edenler

Zaten havalar soğuk, sisli, hastAlık ve mikroplar etrafımızda kol geziyor, gerçeği dururken bir de oyunda hastalıkla mı uğraşacağız yani? Evet, uğraşacağız.

Önce A Plague Tale: Innocence oynayacağız ve 14. yüzyıl Fransa'sına, kara veba salgınının göbeğine gideceğiz. Amicia ve erkek kardeşi Hugo'yla birlikte bu hastalıklı günlerde unutulmaz bir maceraya çıkacağız. Yılın en iyi atmosfere sahip oyunlarından birini kaçırsak yazık olurdu çünkü.

O da yetmeyecek, bağışıklığımızı güçlendirmek için Pathologic 2'ye de girişeceğiz. 12 günlük bir sürede herkesi kurtarmanın mümkün olmadığını kabulleneceğiz önce, sonra da ölümcül bir salgınla mücadele ederken içinde bulunduğunuz toplumun çökmemesi için de canımızı dişimize takacağız.

Bu ikisi, yılın en hastalıklı ama bir o kadar da unutulmaz deneyimleri olarak karşımıza çıktı. ■ ESER

ASTRAL CHAIN

Platinumun dibi

Platinum aksiyon oyunu yapmayı gerçekten iyi biliyor, defalarca ispatladı bunu, ve bunu bu yıl bir kez daha yaptı. Switch'e özel olduğu için çok fazla kişi oynayamadı maalesef ama o şanslı azınlıktaysanız hak veriyorsunuzdur sanıyorum bana. Saf aksiyon yapmamış, araştırmalı bölümler de koymuşlar ve bu kez ki onlar da çok tatlı. Ama asıl olay aksiyon tabii. Bir nevi aynı anda iki karakteri yönettiğiniz enteresan sistemi beklenmedik derecede iyi çalışıyor, sizi adrenalinden adrenaline sokuyordu. ■ ÖMER





ÇIKIŞ TARİHİ: 25 EKİM • **DÜNYA NOT ORTALAMASI:** 85

THE OUTER WORLDS

OBSIDIAN YİNE YAPTI

The Outer Worlds'ü Oyungezer Online'daki incelememde anlatırken kullandığım metafor hâlâ değişmedi: Bu oyun batı RYO'larının Lost Odyssey'i. Ve bunu kötü anlamda söylediğimi de düşünmeyin sakın, gayet olumlu bir şey aslında.

The Outer Worlds şu vakte kadar çıkan ve popüler olan batı RYO'larının en güzel yanlarını alıp, 30-40 saatlik ufak ama doyurucu ve eğlenceli bir maceraya koymuş bir oyun. Borderlands'ten belki bir tık daha tok hissettiren çatışma mekanikleri, Mass Effect'in ekip üyesi sistemi, pek RYO diyemesek de BioShock'ın o 50'ler Amerika'sı havası ve bunların hepsini bir arada tutan Obsidian ve onların kalemi bir araya geldi bu oyunda. Ve hepsinden azar azar olması da oyunun kendi ayakları üstünde durmasını sağlamış. Neyse ki hâlâ en ağır basan şey Obsidian'ın kalemi. Ayrıca 2019 yılında herhangi bir şekilde mikro ödeme istemeyen, herhangi bir sıkıntısı olmadan direkt olarak "çalışan" bir oyun görmek inanılmaz mutlu edici bir şey.

Oyunun en çok eleştirilen kısalığıysa benim için büyük bir artı. Oyun vaktinizi harcamıyor, her şeyi çabucak halledebiliyorsunuz. Böylece oyunun evrenini keşfetmeye daha fazla vaktiniz oluyor. Ayrıca bu yanı oyunu daha fazla erişilebilir kılıyor. Artık RYO'lara uzunluğundan girmeye korkan insanlara türü sevdirebileceğim kaliteli bir yapım olması beni acayip mutlu ediyor. İnsanlara ne zaman The Witcher III önersem beni ciddiye almıyorlar, ben bile hâlâ bitiremedim çünkü.

Peki bu oyun bu kadar iyiyse neden listenin bu kadar aşağı sıralarında? Çünkü oyun AŞIRI güvenliydi. Tıpkı Lost Odyssey gibi. Bir batı RYO'su olarak her şeyi çok iyi yapıyor. Bakın ama, çok iyi. Mükemmel değil. Her şeyi sadece "çok iyi" yapması ve üstüne pek de fazla bir şey eklememesi benim bu yıl içinde çıkan oyunlar arasında favorilerimden olmasına rağmen maalesef The Outer Worlds'ü bu sıralarda bıraktı. Eğer yaptığı her şeyi mükemmel yapsaydı... Bu yıl daha büyük bir kavga çıkabilirdi dergide, ona eminim. ■ SABRİ

8



ÇIKIŞ TARİHİ: 23 MAYIS • **DÜNYA NOT ORTALAMASI:** 85

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

TARİHÎ TOTAL WAR'LARA SEVİYE ATLATAN OYUN

Bana 4 yıl önce biri gelip "Total War serisi önce tarihten kopup Warhammer gibi tamamen fantastik bir evrene yönelerek kendisine çeki düzen verecek, ardından Çin tarihinden bir dönemle gerçekliğe dönüş yapacak, sen de deli gibi oynayacaksın" dese gerçekten güler geçerdim.

Ama bu 4 yılın ardından çıkan Total War: Three Kingdoms, sadece bugüne kadarki en iyi Total War oyunu olmakla kalmadı, gelmiş geçmiş en iyi "büyük strateji" oyunlarından biri olmayı da başardı.

Hangi birini sayayım ki? Serinin takipçilerinin uzun süredir hasretle beklediği devrimsel diplomasi sistemi; kurduğu karakter sistemi sayesinde stratejiden ödün vermeden hem rol yapma detaylarını hem de hikâye anlatımını tarihi bir oyuna yedirebilmesi; neredeyse 10 senedir her oyunda düzeltilmeye çalışılan asker yetiştirme ve eyalet mekaniklerini sonunda adam akıllı oturtması; yine bu son 10 yılda seriye musallat olan optimizasyon sorunlarını kökten çözmesi; Çin tarihinin değerli ve ilgi çekici bir dönemini harika şekilde yansıtması...

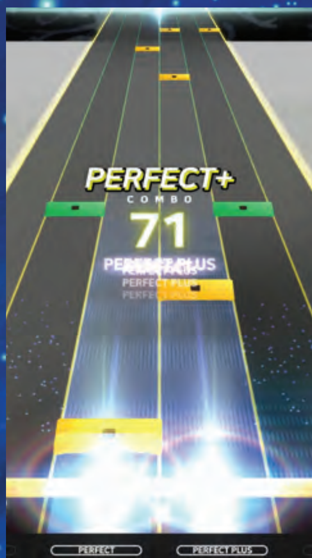
Tüm bunların muhteşem bir sentezi sayesinde son yılların en sağlam ve saf strateji oyunlarından biriydi Three Kingdoms. Gerçek anlamıyla "strateji"yi iliklerimize kadar hissedebildiğimiz, ince hesapların ve riskli hamlelerin oyunuydu. ■ **MUTLU**



ANNO 1800

Aman arada kaynamasın

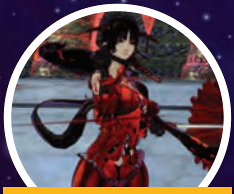
En çok ayrıntı içeren strateji serilerinden Anno'nun son oyunu da arada kaynamasın tabii. Sadece balık ve içkiyle mutlu olan halk hangi ara dikiş makinesi, bilmemkaç çeşit yemek, rom vesaire istemeye başladı, o noktayı kaçırabileceğiniz kadar içine çekileceğiniz, üretim zincirleri arasında maksimum verimi sağlamak için planlar yapacağınız, keşifler peşine düşeceğiniz ve bu sırada akıp giden saatlerin farkına varmayacağınız Anno 1800, senenin en zevkli uğraşları arasındaydı. ■ İPEK



TAPSONIC BOLD

Oynamayanın kafasını şişiren

Yıllarca DJMax övdüm de övdüm ama oyun hem konsolda olduğundan hem de aşırı pahalı olduğundan kimseye oynatamadım. İmdadıma yetişen uygun fiyatlı bir şekilde PC'ye çıkan ve klavyeyle çok rahat oynanan Tapsonic Bold oldu. İsminin farklı olduğuna bakmayın, müzikler, oynanış falan derken bayağı bildiğiniz DJMax aslında bu. Oynayın şu oyunu da müzik oyunları nasıl feci sarıyor insanı bir görün! Yalnız ofiste mekanik klavyeyle oynamamayı tercih edebilirsiniz. Ben oynarken nedense Serpil'in aşağı inip kahve içesi geliyor. ■ ÖMER



YILIN CASTLEVANIA'SI

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

Engin'in ısrarları sonrasında 10. sıradaki yerini Metro Exodus'a kaptıran Bloodstained'i huzurlarınızda gayri resmî 11.'miz ilan ediyorum! Castlevania'ları yapan Koji Igarashi'nin Kickstarter'dan 5.5 milyon gibi çok büyük bir para toplayarak yaptığı Bloodstained belki hikâye vs. olarak çok bir şey sunmuyordu ama akıl sır almaz bir silah ve yetenek çeşitliliği, keşfetmesi inanılmaz zevkli bir harita, insanın kapıştıkça kapışası gelen bir sürü düşman çıkarmıştı karşımıza. 2 boyutlu aksiyonların en lezzetlilerinden. ■ ÖMER



DAY Z

Ses var görüntü yok

DayZ insanımız Yasin askerde olduğundan yazamıyor, onun önceden söylediklerini aktarıyorum: Oyun berbat. Söz verilenler yapılmadı ve yapılmamaya devam ediyor, kendini adamış oyuncu topluluğu ve onların yaptığı modlar olmasa DayZ çoktan yeryüzünden silinmişti. Ama oyunun gerçekten inanılmaz iyi yaptığı bir şey var, o da ses dizaynı. Silah ve çevre seslerinin bu kadar doyurucu ve etkili olduğu bir oyun daha bulamazsınız. ■ ÖMER



7

ÇIKIŞ TARİHİ: 15 KASIM • **DÜNYA NOT ORTALAMASI:** 81

STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER

RESPAWN, FALL'LU OYUN YAPMAYI SEVİYOR

EA'den beklenmeyecek güzellikte bir sürpriz oldu Jedi: Fallen Order ve bence 2019'da Sekiro'dan sonraki en keyifli aksiyon oyunlarından biri olmayı başardı. Gerçi her böyle EA sürprizi vurgusu yaptığımda Respawn'a haksızlık ediyormuşum gibi geliyor, o yüzden asıl onların hakkını teslim etmeliyim. Gerçekten beklentiler bu kadar düşükken böylesine sükse yapabilmesi şu oyunun, kuşkusuz büyük oranda Respawn'a yazar.

Çok güzel bir karışım esasında Fallen Order: Dövüş sisteminde canımız ciğerimiz FromSoftware'in bariz etkisi bizi mutlu ederken, bilhassa bulmaca ve platform mekaniklerinde Uncharted ve Tomb Raider gibi sevdiğimiz diğer oyun serileri belirleyici oldu. Yani hakikaten ışın kılıcı kullanmayı Souls mekanikleriyle deneyimlemek, şöyle Güç kullanırken -diğer SW oyunlarının aksine- odaklanmak, bambaşka ve özgün bir oyun tecrübesi sunmuş. Sağlam boss savaşlarının sunduğu unutulmaz ışın kılıcı düelloları da cabası. Soluklandığınızda da envai çeşit manzara, tatlı tatlı bulmaca çözmeler... Söyleyin, daha ne ister ki insan!?

Başka bir yanıyla da Disney zehriyle çürümekte olan Star Wars çınarına burun kıvıran benim gibi oyunculara da taptaze bir davet kendisi. Evet belki anlattığı hikâye dünyanın en orijinal hikayesi değil; ama şu an itibariyle yeni canon'un en incelikli sunumlarından biri olmayı başarmış durumda. Detaycılığı, sinematografisi, oyuncululukları, sanat yönetimi vs. derken bundan sonraki SW oyunları için koyduğu çıta -kimi eksiklerine rağmen- hakikaten yüksek. Cal Kestis ve sevimli yoldaşı BD-1'la tanışmamış olanlarınız varsa, ilk fırsatta kendilerine selamımı iletin. ■ İHSAN A.

CATHERINE: FULL BODY

Yaklaşık 10 yıldır olduğu gibi bu yıl da remake/remaster konusunda zengindi. Elbette bunların en önemlisi Resident Evil 2 ama onun kendine ait bir alanı var zaten 10'luk listemizde. Catherine: Full Body'den de ayrıca bir bahsetmek istedim. Zaten sizi iki hatunun arasında bırakması, hafif erotik alt metinleri, kabuslarınız olan puzzle'ları ve bol bol koyunuyla öyle eskiyecek bir oyun değil Catherine ama Full Body'yle grafiksel geliştirmeler yapmakla kalmamışlar, oyuna cuk oturan üçüncü bir romantizm seçeneği de eklemişler. Sürüsüyle yeni oyun modunu saymıyorum bile. Bu eşi benzeri olmayan oyunu daha da harika hale getiren Atlus'a koca bir teşekkür benden. Hayatımın oyunu Final Fantasy VIII'i o kadar da hakkını vererek olmasa da yeteri derecede güzel yenileyen FF8 Remastered'ı, adeta üçüncü bir Ghostbusters filmi gibi olan Ghostbusters: The Video Game'in yine mükemmel olmasa da yeterli Remastered versiyonunu ve Crash Team Racing'i günahıyla sevabıyla yeniden karşımıza çıkaran Nitro-Fueled'u da anayım tabii de bu bir nevi 2019'u özetleyen dosyamız eksik kalmasın. ■ ÖMER



YILIN YILLANMIŞ ŞARABI



Katana Zero

Ali kıran baş kesen

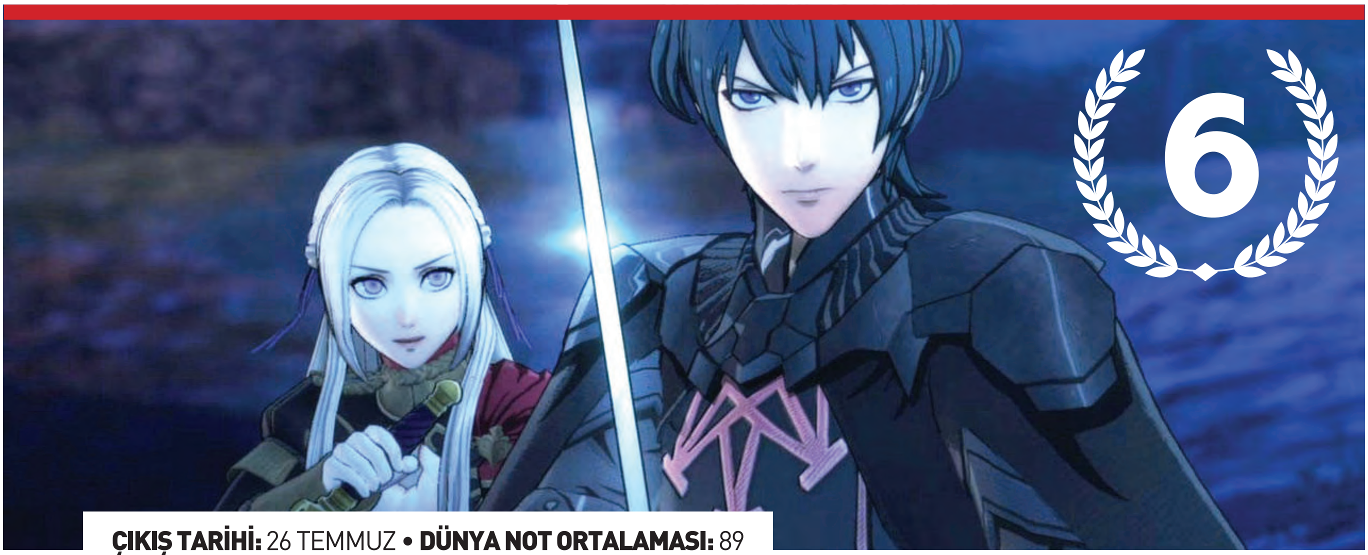
Hızlı oynanışı, soluksuz aksiyonu, harika piksel grafikleri... Ama Katana Zero'nun adını yılın en iyileri arasına yazdırmasını sağlayan asıl şey beyninize taklalar attıran, sürprizlerle dolu hikâyesiydi kesinlikle. Öyle ki oynarken neyin gerçek, neyin hayal olduğunu hepten karıştırıyor ve öğrendiğiniz her detayla yeni bir ohannes patlatıveriyorsunuz. Benim için Disco Elysium'dan sonra yılın en iyi bağımsızı Katana Zero. Keşke daha uzun olsaydı... ■ M. İHSAN



Dead or Alive 6

Dam üstünde un eler

Genel kanının aksine bu oyunda erkekler de var arkadaşlar. Tamam, Dead or Alive serisi üst tarafından biraz irice pek çok hatuna ev sahipliği yapabilir hatta onların ayrı kumsallı, havuzlu serisi de olabilir. Ama bu DOA 6'nın yenilikçi ve taş gibi bir dövüş oyunu olduğu gerçeğini de değiştirmez. Özellikle akıcılık ve dövüşün gidişatının sürekli değişebilmesi anlamında bir hayli ilerleme kaydeden seri alametifarikası olan etkileşimli arenalar anlamında da yine çok keyifliydi. Ama işte kızlar da güzel yani ona lafım yok. ■ EREN E.



ÇIKIŞ TARİHİ: 26 TEMMUZ • **DÜNYA NOT ORTALAMASI:** 89

Fire Emblem Three Houses

BİR TANESİ BİLE YETERDİ

3DS'in ufacık ekranlarında bile gönlümüzü ne biçim çalan Fire Emblem serisinin tam teşekküllü bir şekilde Switch'e gelmesi yeterince heyecan verici bir gelişmeydi; yine saatlerimizi gömüp askerlerimizin mürüvvetini ve savaş becerilerini ince eleyip sık dokuyacağımızdan şüphem yoktu. Ama böylesini bekliyor muydum? "Yılın Oyunu" denince canla başla savunup "Vallahi çok güzel bakın!" diye dil dökmeyi planlıyor muydum? Hayır ama pişman da değilim. Zira Three Houses aldığı (ve alamadığı) tüm ödülleri hak edecek kadar iyi bir oyun.

Bir kere tek bir senaryo değil toplam 4 farklı senaryo sunuyor. Tek bir senaryonun bile 60 ila 80 saat arasında sürebildiğini düşünürseniz... Her türlü parasının hakkını fazla fazla veren bir oyunla karşı karşıyasınız. Bunun üstüne önceki oyunlardan cilalanan ve rafine edilen bir strateji sistemi, sizi kendilerine bağlayacak öğrencileri, sıklıkla bu bağı sömürerek kalbinizi kıracak hikâyesi falan derken gerçekten de akıllara kazınan, kolay kolay unutamayacağınız bir macera olup çıkıveriyor FE3H. Switch'iniz varsa mutlaka almanız gereken üç oyundan biri. Switch'iniz yoksa... eh, ben uğruna Switch aldım ve pişman değilim. ■ CAN

Anthem

Bu oyun bu sene mi çıkmıştı ya?

Ah Anthem ah... Betasını ilk tecrübe edip, o ana ekrandaki şarkısını duyduğumda demiştim "İşte bu benim önümüzdeki aylarda vaktimi gömeceğim oyun olacak!" diye. İncelemek için yeteri kadar oynadığımı düşündükten sonra da yüzüne bile bakmadım oyunun. Çok fazla şey ters gitti Anthem ve BioWare için. "Bazıları kendi hatalarıydı" diyecektim ama verdikleri kararların hepsi kendi hatalarıydı. Toparlamaya çalıştılar, hâlâ da çalışıyorlar ama ben oyunun varlığını Spotify'ın "2019 Favorilerin" çalma listesinde o bahsettiğim ana ekran şarkısını duyana kadar unutmuştum dürüst olayım. 2019'da çıktığını da öyle hatırladım zaten. Şimdi etrafta Destiny'nin Taken King'i gibi büyük bir şeyler olacakmış da düzeltilecekmiş diye dedikodular var ama... Taken King'den katbekat daha büyük bir şeye ihtiyacı var Anthem'ın toparlanabilmesi için artık. ■ SABRİ

Tetris 99

Başka türlü battle royale



Herhalde yılın en ilginç oyun olaylarından biriydi Tetris 99. "Tetris ama battle royale". "Nasıl yani? Saçmalamayın allasen!" benzeri tepkiler oyunu oynamaya başlayınca uçup gidiverdi. Gerçekten de oluyormuş battle royale'li Tetris. "Başka türlü battle royale" deyince bir de arada Battlerite Royale'in adını geçirmek isterim. Battlerite nasıl ilginç ve hızlı bir Moba tecrübesi sunarak kendine hiç de küçük olmayan bir kitle edindiyse Battlerite Royale de Moba'yla battle royale'i birleştirerek aynı başarıyı gösterd. ■ ÖMER



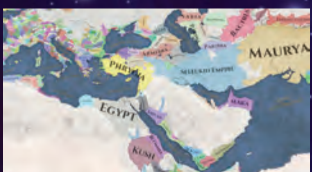
BORDERLANDS 3

Bir Alex değil

Borderlands 3'ün hayal kırıklığı olduğunu iddia eden varsa onları Tina'nın oyuncak bebekleri kovalasın e mi. Bir sürü farklı gezegen, kendi içinde build'leri çok çeşitlenen 4 bambaşka karakter, hastalık seviyesinde yaratıcı sonsuz sayıda silah... İnsan daha ne ister?

Ama bilmiyorum, bir türlü de Borderlands 2 kadar sevemedik 3'ü galiba ha? Bakıyorum neden öyle oldu diye... Süreli şekilde Epic'e özel çıkması, sistemi gereksiz kasması, görsel açıdan 2'ye biraz fazla benzemesi, Handsome Jack kadar bağıra basılası bir kötüsünün olmaması gibi sebepler geliyor aklıma. Hele bir Steam'e çıksın, DLC'leri bollaşsın, ucuzlasın falan, sonrasında 2 seviyelerine gelir belki popülaritesi, belli olmaz.

"Bir Alex Değil" deyince başka oyunlar da geliyor akla tabii bu yıldan. Life is Strange 2 mesela 1'in tırnağı kadar güzel olamadı, çok da az sattı. Days Gone için de her ne kadar "The Last of Us gibi değil" dendiyse de kabul edelim ki kendisi The Last of Us gibiydi ve onun kadar iz bırakamadı. Bir de Call of Duty: Modern Warfare vardı, o da Call of Duty: Modern Warfare kadar olamadı. ■ ÖMER



IMPERATOR ROME

Sonradan toparlayan

Paradox en sevdiğim firmalardan biri olsa da oyunlarını kaba halleriyle çıkarıp sonradan bir sürü güncelleme ve DLC'yle adam etmek gibi kötü bir huyu var. Maalesef Imperator Rome da çıkış döneminde bu hatanın kurbanı oldu ve oyun dünyasında yerden yere vuruldu. Ancak oyun, çıkışından beri gelen 3 büyük güncellemeyle şu an gayet toparlanmış durumda, üstelik benzer büyük güncellemeler de hâlâ yolda. ■ MUTLU



ÇIKIŞ TARİHİ: 25 OCAK • **DÜNYA NOT ORTALAMASI:** 91

RESIDENT EVIL 2

GELDİ VE BİR NESLİN DAHA KÂBUSU OLDU

Aslen 1998'de arz-ı endam eden Resident Evil 2, allem edip kallem edip kendi PC'me kavuştuğum yıllarda koşa koşa satın aldığım ilk oyunlardan biriydi. Kendisiyle ilk olarak bizim mahallenin pasajında oyun satan Hüseyin abinin dükkânında tanışmıştım. "Playstation'a bir oyun çıkmış, üf!" muhabbetiyle başlayan konuşmamız Leon ile Claire'in o malum tırın altında kalmaktan son anda kurtuldukları videoyu soluksuz izlememizle devam etmişti. O anı hiç unutamıyorum. Ekrana kilitlenmiş, dış dünyadan tamamen kopmuştuk; dükkânda çıt çıkmıyordu...

İşte bu yüzden Resident Evil 2'nin yeniden yapılacağını ilk duyduğumda acayip derecede mutlu olmuştum. Ortaya yılın en iyi oyunlarından birinin çıkacağından adım gibi ihsandım. Nitekim öyle de oldu. Racoon City polis karakolundan tutun da zavallı Marvin'e, William Birkin'le envai çatışmalarımızdan Tyrant'ın amansız kovalamacalarına dek her şey hem aslına sadık bir şekilde hem de yerinde dokunuşlarla daha da geliştirilerek sunuldu önümüze. Üstelik Resident Evil 7 motorunun nimetleriyle! Hâlâ orijinaldeki birkaç şeyi özlesem de bu durum Resi 2'nin bu yılın en iyi deneyimlerinden biri olduğu gerçeğini değiştirmiyor. ■ M. İHSAN



SHENMUE III

18 yıllık özlem

1999 ve 2001'de Dreamcast'e çıkan iki aşırı bağımlılık yapıcı oyundan sonra Shenmue bizi bu kadar bekletince serinin üçüncü oyunundan beklentilerimiz de her geçen yıl arttı tabii. Acaba dizaynı değişecek mi? Oynanış nasıl olacak? Takdir edersiniz ki 18 senede oyun dünyasında çok şeyler değişti. Fakat Shenmue'nun yapımcıları bizlere adata 18 yıl önce yapılmış da bugüne kadar bir kasada unutulmuş gibi bir oyun verdiler. Ama bunu kötü bir manada söylemiyorum inanın. Eksikleri yok değil, fakat Ryo'nun babasının intikamını almaya tam da ikinci oyunun bıraktığı yerden devam etmenin hem nostaljik hem de tatminkâr bir havası var. ■ GÜLHİS



Mortal Kombat 11

Mikro mikro derken ne ödettin be!

Aslında mikro ödemelerden şikâyet edeceksek asıl hedeflerimiz malum; FIFA ve NBA 2K serileri. Hele NBA 2K bu yıl olayı iyice yüzsüzlüğe vurdu, kumarhane falan var oyunda, fragmanlarda gururla sergilediler kumarhaneyi falan. Hayır bir de 2K20 en çok satan NBA 2K oyunu oldu ya ona yanarım ben asıl.

Neyse, MK diyorduk (Mortal Kombat yani, yanlış anlamayın). Oyun aslında çok güzel, hatta Mortal Kombat ciddi turnuvalarda ilk kez bu kadar ciddiye alınacak seviyeye geldi bile diyebiliriz. Pay 2 Win demek de haksızlık olur ama otu boku da kilitleyip, aşırı mantıksız ve külfet şekillerde açılır hale getirmek nasıl bir mantıktır anlamak mümkün değil. Mikro ödeme sisteminin en saçma şekilde entegre edildiği oyunlardan biri olarak tarihe geçti Mortal Kombat 11. ■ ÖMER



ÇIKIŞ TARİHİ: 8 MART • **DÜNYA NOT ORTALAMASI:** 88

Devil May Cry 5

KESİŞİNE KURBAN

DMC 5 aslında nereden baktığınıza bağlı olarak gayet sıradan bir oyun olabilir. DMC 3'ün epiklik-geyiklik seviyesinden eser yoktu mesela oyunda, hikâye de anlatım da gayet tırttı. Veya şehirde vs. geçen bölümler gayet hoştu ama oyunun yarısı da birbirinin aynısı iç organsı mekânlarda geçiyordu, resmen mekân tasarlamaya üşenmişler. Ama arkadaş adamlar öyle bir oynanış yapmış ki yani üf! Hani sırf Dante'yi alıp üçe bölün, üç tane taş gibi farklı aksiyon oyunu çıkar ki gerçekten abartmıyorum.

Oyunda uzmanlaşmayı, kombo üstüne kombo kasmayı seven bir oyuncuysanız DMC 5'ten ötesi yok. Sırf Dante de değil, Nero'nun oynanışından da 3 olmasa da 2 farklı oyun çıkar. Yeni karakterimiz V diğer ikisinin yanında biraz basit kalıyor ama onu da olmasa da olacak hoş bir eklenti olarak görürseniz sıkıntı yok.

Bir kere bitirip kenara bırakırsanız DMC 5'in neden listenin bu kadar üst sıralarında olduğunu anlamanız mümkün değil. Dediğim gibi, bu oyun derinleri kazmasını, emek vermeyi seven oyuncular için. Öyle bir oyuncuysanız zaten ne diyeyim, şeytanınız bol olsun. ■ ÖMER



Gris

Göz ziyafeti

Ben tablo gibi oyunları oynamaktan büyük keyif alan biriyim; hatta sırf oynamak da değil, ekranın karşısına geçip ağzım açık biçimde o renkleri, o tasarımları, o müthiş görselleri seyretmeyi de çok severim. İşte benim gibi birine bile 'ama bu kadarı da fazla' dedirten bir oyun oldu Gris. Gerçeküstü çizgilere sahip olan, depresyonun farklı aşamalarını farklı renk kalıplarıyla işleyen, tam manasıyla bir görsel şölen sunan Gris, sadece gözlere değil, hikâyesiyle yüreklere de hitap etmişti aslında. Böyle karamsar bir hikâye, bu kadar güzel renklerle ancak bu kadar özenli anlatılabilirdi.

Tabii bu yılın gözümüze ziyafet çektiren diğer oyunlarına da unutmamak lazım. Blasphemous'ın o piksel şaheseri ilkel, vahşi, gotik tasarımları; Eastshade'in rengarenk bir tablodan fırlamış gibi görünen dünyası da sağolsunlar ruhumuzu doyurdular. ■ ESER



Kingdom Hearts III

Bitti , bitmedi, bitmesin...

Onlarca önemli karakterle beraber giden dünyanın en karışık ve en soyut anlatımlarından birine sahip hikâyeyi finalize etme işini üstlenmişti KH3 ve bu büyük sorumluluğu hakkıyla yerine getirebilmek için bizi yıllarca bekletti. Nihayet kavuştuğumuz KH3 belki Disney dünyaları kısmıyla biraz bayıyordu ama olsundu. Sonlarında tir tir titremeyen KH oyuncusu yoktur herhalde. Aşırı gelişmiş ve aşırı çeşitlilik sahibi oynanış sistemi de cabası. KH'nin Xehanort hikâyesini bitirdi KH3, çok da harika bir şekilde bitirdi. Devamı gelmeseydi hayır demezdim ama gelecek, ona da hayır denmez! ■ ÖMER



DIRT RALLY 2.0
İsmi cismi bir

Dirt 4'ün tam anlamıyla bir "simcade" oynanış sunması, saf ve zorlu bir sürüş simülasyonu arayan yarışseverleri üzmüştü. Dirt Rally'nin simülasyon modundaki zorluk düzeyi yeterli gelmemiş olmalı ki, bu yıl gelişmiş grafikler, gerçekçi seslerin desteklediği, iyice zor bir ralli simülasyonu olarak karşımıza çıktı Dirt Rally 2.0. Direksiyon seti dışında büyük dikkat ve sabırla oynamayı gerektiren bir yarış oyunu olarak 2019'da toz topraklı izini bıraktı. ■ **NOYAN**



YILIN EK PAKETİ

MONSTER HUNTER: WORLD ICEBORNE

Aslında ek paket değil de MHW 1.9 desem yanlış olmaz Iceborne için. Oyuna öyle büyük değişiklikler, öyle çok ek içerik ve iyileştirme geldi ki... Çıkıştan sonra düzenli periyotlarla eklenen bedava içerik de cabası. Bu sefer karlı buzlu ortamlarda dev canavarlara karşı mücadelemiz sürerken bir yandan da (tabii ki) en iyi zırh seti benimki yarışına giriyorduk. Ek paket diye iki-üç görev ve bir harita ekleyenlere kapak olsun diyorum kısaca, Iceborne gelmiş geçmiş en sağlam eklentilerden biri olmayı dinozor farkıyla hak etti. ■ **EREN E.**



3

ÇIKIŞ TARİHİ: 22 MART • **DÜNYA NOT ORTALAMASI:** 90

SEKIRO SHADOWS DIE TWICE
YETENEK SİZSİNİZ

Sekiro isimli bu muazzam oyun aynı Dark Souls ve Bloodborne'da olduğu gibi yine Hidetaka Miyazaki isimli dehanın elinden çıktı. Sekiro: Shadows Die Twice bize klasik Souls formülünün nasıl özgün biçimde yorumlanabileceğini, bu sırada da özünden nasıl hiçbir şey kaybetmeyeceğini gösteren bir dersti adeta. Soulslike oyunlar yapmaya çalışan diğer stüdyoların da üzerinde düşünmesi gereken bir ders.

Sekiro'nun inanılmaz kılıç dövüşleri şu an bile gözümün önünde. Diğer oyunlardan farklı olarak Sekiro bize karakterimizi değil, oyuncu olarak kendimizi geliştirmemizi öğretti. "Gücümü yükseltirim, sağlığımı arttırırım, er ya da geç o boss'u geçerim" mantığından sıyrıldık ve rakibimizin zayıflıklarını tespit etmeyi, hamlelerini öğrenmeyi, doğru zamanlamayla karşılık vermeyi öğrendik. Yaşamla ölüm arasındaki o ince çizginin saniyelik verilen tepkilere bağlı olduğu kazındı aklımıza, birer refleks ustası olduk. Ölüm-yaşam döngümüzün içinde bulunduğumuz evrendeki diğer karakterleri nasıl da kötü etkileyebildiğini gördük, yaptıklarımıza ayrı bir özen göstermeye başladık.

Ve bunları bu yılın en iyi aksiyon rol yapma oyunu içerisinde yapmak, Feodal Japonya'nın ekranlarımızda müthiş renkli ve gerçekçi biçimde canlandığına şahit olmak, birbirinden zorlu boss'larla saatler süren mücadelelere girmek gerçekten de inanılmaz ve unutulmaz bir deneyimdi. ■ **ESER**



CONTROL
Heralde biz anlamadık

Control'ü bu kadar beğenmemin nedeni, anlaşılmazlığı bir araç olarak kullanıp oyuna entegre etmesi diyebilirim. Jesse Faden'ın kardeşini aramak üzere girdiği devlet bürosu neredeyse yurdumuzdaki devlet ofislerini aratmayacak çılgınlara sahne oluyordu. Brütalist mimarinin sert yapısına rağmen oldukça organik bir düşmanın varlığı, David Lynch filmini andıran kareler ve sıradan günlük objeleri bile bir tehdit haline getiren derin senaryo elementleri bir araya gelince ortaya harika bir eser çıkmış. Tek başına bir aksiyon oyunu olarak bakıldığında ortalama üstü kalsa da, yaratılan dünya ve doldurulan onca içerik sayesinde Control yıllar sonra bile unutulmayacak o özel oyunlardan biri olmayı hak ediyor bana sorarsanız.

Bu sene dergi içinde en çok görüş ayrılıklarına neden olan oyundu aynı zamanda Control. Benim aksime oynanışı çok tekrar edici bulan, mekân tasarımlarının aslında o kadar özgün olmadığını söyleyenler çoğunluktaydı. Onlara en çok katıldığım eleştiriyse oyunun ciddi performans sıkıntılarına sahip oluşu. Bence Control bütün bunlara rağmen ilk 10'da kendine yer edinmeliydi ama çoğunluğun görüşüne saygı duymak gerekli elbette. ■ **ALİ**



GOD EATER 3
Tövbe hâşâ

Bir Monster Hunter klonu olarak başlayan God Eater serisi 3. oyunuyla büyük oranda kendi optimizasyonlarımızla oluşturabildiğimiz bir savaş sistemine geçiş yaptı ve piyasadaki özgün yerini sağlamlaştırdı. Her ne kadar bir Monster Hunter derinliğine erişemese de düzgün vuruş hissi ve eğlenceli düşmanlar sayesinde saatlerin su gibi akıp gitmesini sağlarken her nasılsa iyi bir hikâyeyi de araya sıkıştırabilmişti. Kimi sahnelerde epey duygulanmadım desem yalan olur, yani ismi biraz falso olsa da avcılık aksiyon oyunları içinde 2. sıraya koyarım artık bu seriyi. ■ **EREN E.**



SLAY THE SPIRE
İnsana rüyasında kule gördürten

Roguelike'ların bağımlılık yaptığı konusunda şüphe yok ancak Slay the Spire bu işi bir sonraki aşamaya taşıdı. Oyun içinde oyun kavramını o kadar iyi kotarıyor ki STS; bir yandan elinizdeki kaynakları (sağlık, kartlar) düzenlerken bir yandan da çıkabilecek değişik etkinlik ve canavar dövüşlerine karşı en iyi stratejiyi belirlemeniz gerekiyor. Slay the Spire'ın kulesi sürekli değişiyor, dolayısıyla hiçbir deneyiminiz bir öncekine benzemiyor. ■ **ALİ**

ÇIKIŞ TARİHİ: 8 KASIM • **DÜNYA NOT ORTALAMASI:** 82

DEATH STRANDNG
TAM BİR KOJIMA OYUNU

"Death Stranding neden oynamaya değer?" sorusuna verilebilecek cevap kadar, "değmez" diyenlerin de argümanları gayet sağlamdır. İnsanlığı birleştirmeye yönelik bir oyunun fikirleri bu kadar ortadan ikiye bölmesi de ironik bir yandan. Fakat tüm o curcuna içinde Hideo Kojima'nın gerçekten farklı bir iş ortaya koyduğunu, bunu iyi bir anlatım ve karakterlerle desteklediğini ve oyun dünyasının sunduğu stressiz ortamın oynayanlar tarafından çoklukla sevildiğini de kabul etmeliyiz.

Çıkışından önce soğuk ama derinlikli bilimkurgu filmlerine benzeyeceğini tahmin ettiğim oyunun oldukça insani yönleri olduğunu görmek güzeldi. Mesajını etkili şekilde verirken sadece kargo taşıyarak yaratmayı becerdiği kendine has eğlencesi ve yardımlaşmayı öne çıkaran çoklu oyuncu modeli de özeldi cidden.

Bir daha böyle bir oyun muhtemelen görmeyiz, zira herkese göre değildi. Ama kesinlikle birilerine ilham kaynağı olacaktır ileride Death Stranding. Şu an tam kavrayamadığımız bir değeri ve önemi olabilir de olmayabilir de, bunu zaman gösterecek ama zamanında Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty'nin aldığı eleştirileri ve şimdi yere göğe sığdırılamamasını düşünüyorum da, bir 7-8 yıl sonra Death Stranding de böyle anılabilir.

Sırf bu tartışma ortamını yarattığı ve gerçekten farklı bir şeyler denediği için yılın en önemli yapıtlarından birisi bu oyun ve safi kargo simülatörü veya yürüme simülatörü (artık adına ne diyorsanız) de olsa onunla geçirdiğim zaman unutulmazdı. Pek de objektif davranamayacağınız oyunlardan Death Stranding, izlemek de yetmez onu anlamak için oynamalısınız başına oturup ve sabretmelisiniz tadına varabilmek için. Ama işte o emeğe değer mi değmez mi, buna da siz karar verebilirsiniz ancak. ■ **EREN E.**





YILIN 22 DAKİKASI

OUTER WILDS

Çabuk olun! Bu yazıyı okumak için tam tamına 22 dakikanız var. Sonrasında her şey sıfırlanacak ve baştan başlayacak. Bu evrenin sırlarını çözmek için sadece 22 dakikamız vardı, her döngüde daha çok şey öğrendik, kısa sürede nasıl keşifler yapılabileceğini fark ettik, Ay'daki uzaylı kalıntılarını kimlerin bıraktığını öğrenmek için ter döktük, her turda kendimize farklı bir hedef koyduk, bazen tek bir bulmacayı çözdük, bazen tek bir gezegene odaklandık. Gizem perdesini santim santim araladık ve yılın en güzel 22 dakikalarından bazılarını yaşadık Outer Wilds'la. Sonuyla da yıla damgasını vurdu. ■ **ESER**



OXYGEN NOT INCLUDED
Nefes kesici

"Yemek çok az kalmış hemen bununla ilgilenmeliyim, aha bir dakika kim boğuluyor yine? Sen oraya neden gittin ki?! Ya delireceğim, oksijensiz ortamda öylece duruyor sonra da boğuluyor! Neeey, üssün oksijeni de mi azalmış? Su da yakında bitecek, aha yemek 1 günlük kaldı işte...!" Bu kadar panik olmak bir oyunu nasıl böyle güzel yapıyor hiçbir fikrim yok, ama ONI'nin bu yıl çıkan en kafa patlatmalık, en tatlı oyunlardan biri olduğu konusunda çok netim. ■ **İPEK**

YILIN VR OYUNLARI

Sanal gerçeklik kavramına uzak oyuncular VR'da oyun olmadığını iddia etmeye devam ederken, VR oyuncuları onlara cevap vermek yerine bu sene çıkan harika oyunları oynamakla meşguldüler. En az Guitar Hero kadar eğlenceli ve heyecan verici Beat Saber kuşkusuz bu senenin bombalarından. Oynaması kolay tarzı, hemen hemen her platforma çıkmış olması ve erişilebilirliği Beat Saber'ı özel oyunlar arasına rahatlıkla yerleştirmeyi başarıyor.

Oyun konusunda Facebook'un sahip olduğu Oculus'un da eli boş değildi hani. Bu sene iki bombaları vardı. Bir tanesi gerçekten en sağlam VR deneyimlerinden biri olan Asgard's Wrath. Antik Yunan kahramanlarının maceralarını tamamlamaya çalışırken, bir yandan tanrılık yapıyor bir yandan da yakın dövüş angajmanlarıyla karşı karşıya geliyoruz. Bir oyuncu daha ne isteyebilir ki?



Eğer tam anlamıyla bir oyun değil de bir filmin içinde olduğunuzu hissetmek isterseniz o zaman tercihiniz kaçınılmaz olarak Vader Immortal olacak. Oyunun çok iyi ve çok zayıf olduğu noktalar olsa da doğru anda Darth Vader'la karşı karşıya gelmenin verdiği heyecanı verebilecek bir sanal gerçeklik oyunu daha bilmiyorum. Asıl oyun haricinde ışın kılıcı dojosu da pek çok oyundan daha doyurucu ve heyecanlı bir içerik sunuyor.

PSVR her ne kadar PS4'ün zayıflığı ve PSVR'ın donanım sorunları yüzünden biraz geride kalmış olsa da Sony açığı harika oyunlarla kapatmaya çalışıyor. Arada gerçekten para israfı diyebileceğim oyunlar ortaya çıksa da aynı zamanda Blood & Truth gibi cevherlerin varlığını inkâr edemeyiz. İşin içine kartellerin de girdiği bu oyunda çatı çatışmaları ve araba kovalamacaları gibi pek çok VR firmasının cesaret edemediği detaylar da mevcut. ■ ALİ



ÇIKIŞ TARİHİ: 15 EKİM • **DÜNYA NOT ORTALAMASI:** 91

DISCO ELYSIUM

ON YILLAR SONRA BİLE SAYGIYLA ANILACAK

The Game Awards'ta tam 4 ödül aldı Disco Elysium. Bir yandan çok sevindim, bir yandan da şaşırdım. Çiçeği burnunda ufak bir stüdyonun ilk oyunuydu sonuçta, diğer ağır topların yanında hakkı yenir diye düşünüyordum. Yanıldım ama yanılmış olmaktan mutluyum! Muhtemelen yılın oyununa aday gösterilseydi, onu da alacaktı. Ki almalıydı da. Olsun, yeni bir stüdyonun ilk oyunu olarak 4 ödül toplamış olması bile çok büyük bir başarı. Hem zaten o bizim gönlümüzün birincisi gördüğünüz üzere :) "Birinci Death Stranding mi olsun, Disco Elysium mu olsun?" diye bol bol tartıştığımız yazışmalar sonucunda seçimimiz yüksek oy oranıyla Disco oldu zira. Sadece bu yıl içinde de değil, hayatımda oynadığım bütün oyunlar dâhil, hiç böyle bir "deneyim" yaşamamıştım açıkçası. Oyunun yazımı olağanüstü bir kere. Ağırlıklı olarak karanlık, depresif gözükse de aralarda kaydığı sürreal, absürt mizah içeren tonlarla gerçek bir renk cümbüşü oluşturuyor. Bir dakika önce çok düşündürücü sorularla boğuşurken, bir sonraki diyalog seçimi "kravatım da böyle düşünüyor" olabiliyor mesela. Oyun boyunca yaşadığım "muhteşem yazılmış bir kitap okuyorum" hissi, tek bir cümleyle bile baltalanmadı, öyle bir yazım kalitesinden söz ediyorum yani.

Ama sadece yazım kalitesi değil Disco Elysium'u bu kadar muhteşem yapan. Arkasındaki özgün fikirler de oyunu bambaşka bir yere koydu şimdiden. Her diyaloğa beynin farklı bölümlerinin, farklı duygu

STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES

Cthulhu etli Türk lokumu

Bana kalırsa Stygian bu senenin dikkat çekici RYO'larından biri oldu. Bunun ötesinde, belki de bugüne kadar Lovecraft yazınını en iyi özümsemiş oyunlardan da biriydi. Ama işte hem Disco Elysium gibi bir klasikle aynı dönem çıkması, hem de bunu epey sorunlu bir şekilde yapması büyük sıkıntı oldu. Maalesef tam da korktuğum gibi oyun kıran bug'lar, çökmeler vs. oyunun kendisinden daha çok tartışıldı. Oyunun hızla gelen sonu, kayıt sistemi ve bazı oyun içi bilgilerin verilmeyişi de diğer eksik yanlarıydı. Umarım ileride Cultic'den aynı oranda tutkulu ama teknik olarak da sorunsuz oyunlar görmek nasip olur. ■ İHSAN A.









türlerinin de dâhil olduğu bir oyun düşünün. Böyle düşününce pek olmuyor ama işte oynayınca "ne güzel yapmışlar" diyorsunuz. Elinizdeki içki şişesine, beyninizin elektrokimyasal bölümünün "hadi ne duruyorsun, diksene kafana!" derken, mantık bölümünün "içersen neler olacağını düşün, içmemelisin" dediğini, sonra ikisinin bir tartışmaya tutuştuğunu, bu tartışmanın varoluşsal kaygılara kadar gittiğini (ve bunun sadece tek bir örnek olduğunu) düşündüğünüzde, çeşitliliği ve oyunun derinliğini daha iyi anlıyorsunuz. Nasıl bir karakter olduğunuzu, her rol yapma oyununda karşınıza çıkan güç, sağlık, çeviklik gibi artık ezberlediğimiz özelliklerden ziyade bu bahsettiğim bilişler, duygular ve dürtülerin oluşturuyor olması, bunların oyunda yaptığınız her bir şeyin üzerinde doğrudan etkisinin olması oyunu türdeşlerinden o kadar farklı bir yere koyuyor ki... Bu özgün sistem yetmezmiş gibi, bir de Fallout'taki perk sistemine benzeyen, karaktere artılar ve eksiler veren "düşünce dolabı"nı yaratmışlar üstelik. Bu iki sistem birleştiğinde özgünlük de, tekrar oynanabilirlik de tavan yapıyor haliyle.

Disco Elysium'un yılın oyunu olmayı hak etmesinin en büyük sebebi bu saydıklarımdan ziyade, oyun dünyası için yepyeni bir sayfa açmış olması. Sadece rol yapma oyunları için değil bu sayfa, her oyun türü için ilham alınabilecek bir özgünlük timsali bu oyun. Şimdi nasıl "bir Planescape Torment vardı" diyorsak, ileride de "bir Disco Elysium vardı" diyeceğiz. ■ İPEK

YILIN MULTIPLAYER OYUNLARI

Bu sene oyunlar bakımından çok parlamasa da tür olarak senenin gerçek kazananı çok oyunculu oyunlar oldular. Piyasayı Fortnite domine ederken Apex Legends ortaya çıktı ve en azından bir süreliğine Fortnite oyuncularının yarattığı rüzgârı sırtına almayı başardı. Kökeni muhteşem FPS oyunu Titanfall'a dayanan hızlı mekanikleri ve her saniyesinde hızlı düşünmenizi gerektirecek özgün bölüm tasarımlarıyla birlikte Apex Legends şimdiden pek çok oyuncunun yeni evi olmayı başarmış durumda.

Diyelim ki durmayan aksiyon size göre değil. Bu noktada Hunt: Showdown devreye giriyor ve sizi yaşamayı zor topraklarda canavar avcılığına soyunduruyor. Hunt: Showndown en küçük tabancanın bile ölümcül olabileceği, çıkaracağınız her sesin diğer avcılara varlığınız hakkında haber verebileceği sön derece ölümcül bir oyun. Başlarda oyundaki canavarlar ve kötü yaratıklar insanı germerken, oynadıkça en büyük canavarın diğer avcılar olduğu fark edeceksiniz.

Mordhau'ysa sanırsam bu yılın en büyük sürprizlerinden biri oldu. Twitch sayesinde oldukça saygıdeğer bir kitle oluşturan oyun, eğlenceli yapısı ve orta çağ savaşlarına getirdiği yeni yaklaşımla birlikte yakın dövüş seven oyuncuların kaçabildiği sağlam bir sığınak oldu. Şu dönemde sunucuları eskiye oranla bir hayli boş olsa da Mordhau'yu halen canlı tutan bir kitle mevcut. ■ ALİ



YILIN AKIMI



AUTO CHESS

Geçtiğimiz yıllarda battle royale gibi yeni oyun türlerinin hızlı yükselişlerine şahitlik ettik malum. Bu yıl da auto chess türünde oyunların yıldızı parladı. MOBA türünün parlayışı nasıl Warcraft III'ün bir modu olarak yola çıkan Dota'yla olduysa, auto chess türünün yükselişinin tetikleyicisi de Dota 2'nin içinden çıkıp milyonlarca oyuncuya ulaşmayı başaran Dota Auto Chess'le gerçekleşti. O kadar ki, Valve için ilk oyunu yapan Drodo Studio, tutup aynı oyunu bir de Epic için yaptı :) Dota Underlords, Auto Chess, Teamfight Tactics, Hearthstone Battlegrounds ilk akla gelenleri. Bakalım auto chess rüzgârı önümüzdeki yıllarda da etkisini sürdürebilecek mi. ■ ENGİN

147 İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Abandon Ship	7	-
Asgard's Wrath (VR)	9	88
Call of Duty: Modern Warfare	7	81
Football Manager 2020	8	84
Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020	7	69
Need for Speed: Heat	7	72
Planet Zoo	8	81
Pokémon: Sword	7	80
Red Dead Redemption 2	9+	93
Star Wars: Jedi - Fallen Order	8+	81
Star Wars: Vader Immortal - Ep.3 (VR)	6	64
Stikir	5	-
Terminator: Resistance	8	59
The King of Fighters: All Star	8	-

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

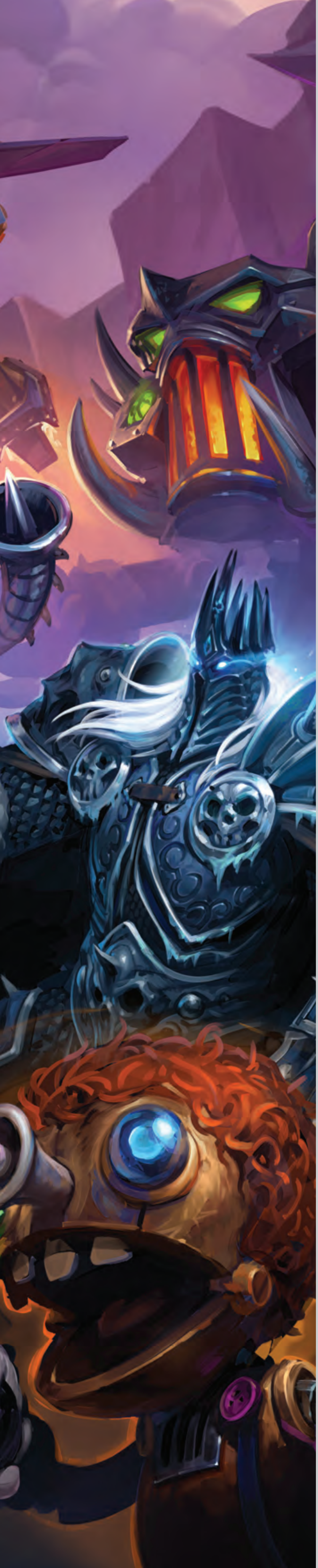


İNCELEMELERDE BU AY









OGZ TAKIMI



ERKUT ALTINDAĞ

Doktora yeterlik jürileri ve yüksek lisans mezuniyet savunmalarıyla geçen yoğun bir dönemin ardından oyun oynamak için artık zaman bulabileceğim. Yeni bir koşturmaca başlamadan önce Steam indirimlerinden aldığım ve Epic Games'ten kuponla ucuza denk getirdiğim birkaç oyuna bakmayı planlıyorum. Yaş ilerledikçe oyuna ayrılan zamanın maalesef azaldığının da bilincindeyim ama oyunlardan uzaklaşmamaya çalışıyorum, çünkü George Bernand Shaw'un o sözü hep aklımda: "Büyüdüğümüz için oyun oynamayı bırakmayız; oyun oynamayı bıraktığımız için büyürüz."

SAYILARLA

27
24 saatten oluşan günün, tüm işlerimin yetişebilmesi için çıkarılması gereken saat.

140
Final sınavı kâğıtlarını okuyacağım yüksek lisans ve doktora öğrencilerimin sayısı.

1292
Starcraft 2'de Terran olarak bugüne kadar yaptığım çevrimiçi maç sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

PHOENIX POINT: Eğer XCOM serisini seviyorsanız mutlaka şans verin derim. Çıkacak yamalarla ufak tefek hataları da temizlenirse size keyifli bir hafta sunabilir.

BORDERLANDS 3: Her ne kadar ilk oyunun orijinal yapısından ve eğlenceli tarafından giderek uzaklaşsa da serinin üçüncü oyunu çıtayı muadillerine göre yine çok yükseğe çekiyor.

DARK SEED: Bu ayki Okul yazımda önerdim, buradan da bir kez daha önereyim. 1994 yılında çıkmış olsa da bugün dahi keyifle oynanabilecek bir macera.



ENGİN VURAL

İş koşturmacasından sıyrılıp da nefes aldığım alan bu yıl da oyunlar oldu. 2018'in gerisinde kalsa da 2019'un da kendine göre bir güzelliği vardı (çirkin ama sempatik mi deseydim :)). En azından bağımsız oyunlar için iyi bir yıl olarak anılacaktır diye düşünmekteyim. Umarım 2020 daha da güzel olur. Yeni yılınız kutlu olsun Oyungezerler!

SAYILARLA

1200+
GOG Galaxy sayesinde nasıl bir oyun çöpçüsü olduğumu öğrenmiş oldum.

1
İnanmazsınız, bu sefer kendimi tuttum ve kış indirimlerinden yalnızca 1 oyun aldım!

38
Geçtiğimiz yıl dergi ve site için yazdığım inceleme sayısı. Bir yazı yazacaktım, iş ne ara buraya vardı :)

ÜÇ ÖNERİ

METRO EXODUS: Niyeyse bu oyunu benden başka kimse sevmemiş gibi gelmeye başladı bana. Hakkını yemeyin a dostlar. Artyom'un ve dostlarının Sovyet coğrafyasında çıktığı yolculuk bence seriye bambaşka bir ruh kattı.

DISCO ELYSIUM: Bağımsız bir stüdyo, henüz ilk oyunlarıyla ortaya bu kadar iyi bir iş çıkartıyor, kendisini yılın oyunları arasında zikrettirmeyi başarabiliyorsa, üzerine fazla söz söylemeye gerek yok zaten.

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE: Senua, bizlere çok farklı bir deneyim sunmuştu. Hazır ikincisinin geleceği de açıklanmışken dönüp ilk oyuna bakmak için güzel bir fırsat dedim, tekrar daldım ortamlara. Siz de dalın.

win OSX



PHOENIX POINT

XCOM'u tahtından indirmeye mi geldi?

İPEK ATAM

Yok, pek öyle gelemedi diye girişi yapayım hemen. Orijinal *XCOM*'un yaratıcısı Julian Gollop, kitle fonlamasıyla "*XCOM* tarzında yeni bir oyun yapacağım" diye kolları sıvadı ve biz de heyecanla beklemeye koyulduk. Eylül'de çıkması planlanan oyun Aralık'a ertelendi, biraz daha beklemiş olduk. Ama sanki daha çok beklemeliymişiz. Ortada keyifli, mekanikleri gayet güzel düşünülmüş ama teknik sorunları bol ve cilalanmamış bir oyun duruyor zira.

Denize geri dönüş

Ayrıntılara girişmeden önce biraz konudan söz edeyim. Oyunda klasik bir uzaylı istilası senaryosu yok, aksine gizemlerle dolu bir hikâye var ki benim bayağı hoşuma gitti. Zira "uzaylılar geldi, dünyamızı işgal etti" senaryosu basit ve sıkıcı geliyor artık. 2022 yılında küresel ısınma sonucu buzulların erimesiyle ortaya Pandoravirus adı verilen bir virüs çıkıyor. Bu virüsün DNA'sı dünyada bilinen hiçbir DNA'ya benzemiyor ve ne olduğu anlaşılamıyor. Virüs, insanların hipnotize olmuş bir şekilde, kitleler halinde kendilerini denize bırakmalarına sebep oluyor ve insanlık büyük ölçüde yok oluyor. Oyunun geçtiği 2047 yılına geldiğimizde, deniz altındaki canlılarla iyice karışan ve mutasyona uğrayan (eski) insanlar, korkunç yaratıklara dönüşmüş halde ortalıkta geziniyorlar ve biz de malum, insanlığı kurtarmaya çalışıyoruz. Phoenix Project'se, 1945 yılında kurulmuş ve olası bir tehdit karşısında dünyayı kurtarmayı hedefleyen, uluslararası, gizli bir örgüt. Ama bu örgüt de yaşanan kıyametle sönüp gitmiş. Örgütün bilinen son liderinin bıraktığı notlara dayanarak hem virüs hakkında bilgi toplamaya hem de örgütün başına neler geldiğini bulmaya çalışıyoruz. Bu arada dünyayı bu eskiden insan olup artık tuhaf yaratıklara dönüşmüş canlılardan kurtarmak için de uğraşacağız tabii, ona ne şüphe.

Oyun aynı *XCOM* gibi, gerçek zamanlı dünya haritası ve sıra tabanlı taktiksel savaşlar şeklinde iki ayrı oynanışa bölünmüş durumda. Dünya haritasında görevlere gitme, materyal toplama, yaratık yuvalarını yok etme gibi işler yapıyoruz. Oyunda insanlar ufak yaşam alanları kurmuş ve 3 farklı gruba ayrılmış durumdalar. Bu gruplar elbette birbirleriyle de savaş halinde ve sizin yaklaşımınıza göre, sizinle ya düşman ya da müttefik oluyorlar. Her birinin ayrı ayrı görevleri ve asker çeşitleri olduğundan oyun stilinize göre hangisiyle müttefik olacağınızı seçiyorsunuz. Bu da tekrar oynamayı mümkün kılan özellikler arasında.

Kafayı mı vursak, bacağı mı koparsak?

Phoenix Point'in *XCOM*'dan farklılaştığı en büyük nokta, *Fallout*'un *V.A.T.S.* sistemine benzer bir şekilde, düşmanın neresini vuracağınızı seçebiliyor olmanız. Bu, savaşlara ciddi bir yenilik ve keyif getirmiş. Açıkçası oyunun en sevdiğim yönü bu oldu diyebilirim. Zira artık *XCOM*'daki yüzdelere, 2 metre ötede kabak gibi duran adamı %99'la ıskalamaya son! Hedefe birinci şahıs kamerasıyla yakınlaşıp, vurmak istediğimiz alanı seçiyoruz ve seçtiğimiz bölge, hedef yuvarlağının tamamen içindeyse kaçırma şansımız yok. Hedefin simgesi de düşmanın siperde olup olmadığı, silahın menzili, askerin yetenekleri gibi faktörlere göre değişiyor. Örneğin tabancayla uzaktaki bir hedefi vurmaya çalıştığımızda hedef yuvarlağı bayağı genişliyor ve bu "kaçırma şansın yüksek" anlamına geliyor. Böylece ıskalamalarımız tamamen kendi sorumluluğumuzda! Hoş, bu çok kritik bir noktada ıskalamayacağımız ve delirmeyeceğimiz anlamına gelmiyor ama *XCOM*'daki yüzde sisteminden çok daha iyi ve mantıklı olduğu kesin.

Daha bitmedi, bir de "uzuv sistemi" var oyunda. Düşmanın kafası, kolu, bacağı, gövdesi, kuyruğu ya da silahı ayrı ayrı gösteriliyor. Her birinin kendine ait bir can ve zırh göstergesi var ve tabii ki her uzuv, yaratığa ayrı bir avantaj sağlıyor. Örneğin, bacaklarını etkisiz hale getirdiğiniz yaratık çok yavaşlıyor, kollarını vurduğunuz yaratık silah tutamıyor, ya da direkt silahını patlatırsanız eli boş kalıyor gibi. Burada aklınıza "kafadan vurup olayı bitiririm" düşüncesi geliyor, biliyorum. Ben de öyle ummuştum ama maalesef kafa, oyunda pek önemli bir uzuv değil. Hadi yaratıklar mutasyona uğramış, ama aynı durum insan olan askerlerimizde de geçerli. Kafasını devre dışı ("disabled" diye geçiyor) bıraktığınız bir yaratık hâlâ gayet ayakta kalmaya ve size ateş etmeye devam ediyor.





GRUPLAR

NEW JERICHO:
Tobias West'in lideri olduğu New Jericho grubu, Pandora virüsünün insanlık için bir tehdit olduğunu düşünüyor ve insan iradesinin korunması gerektiğini savunuyor. İnsanlığın kurtuluşunun dünyayı tüm yaratıklardan temizlemekten geçtiğini düşünüyor. Genel olarak militarist bir organizasyon. Bu gruptan alabileceğiniz özel asker türü Technician, savaş alanına ufak bir taret bırakma, hasar alan araçları ve yapıları tamir etme gibi özelliklere sahip ve kanımca en faydalı olan sınıf kendisi.

DISCIPLES OF ANU:
Exalted denen bir figürün başını çektiği Disciples of Anu, din temelli ve hiyerarşik bir örgüt. İnsanların Pandora virüsünü kabul etmesi ve bu şekilde evrimleşerek varlığını sürdürmesi gerektiğini savunuyor. Buradan Berserker ve Priest sınıflarını ordunuza katabilirsiniz. Berserker yakın dövüş uzmanı ve seviye atladıkça açılan yetenekleri çok kullanışlı olan bir sınıf. Priest'se oyunun tek psişik sınıfı. Zihin kontrolü kullanabiliyor ve silahıyla düşmanlara virüs bulaştırıyor.

SYNEDRION:
Hiyerarşiye karşı çıkan ve lideri olmayan Synedrion biraz çevreci takılıyor. Pandora virüsüyle ve yeni ekosistemle birlikte yaşamayı öğrenmek gerektiğini savunuyor. Bu grubun özel askeriyse Infiltrator. Gizlilik üzerine uzmanlaşmış, drone kullanabilen ve görünmez olabilen bir sınıf ama kullandığı silah oldukça zayıf.



Headshot atamayacaksam ne manası var o çirkin kafanın?!

Aynı şekilde, bizim askerler de kafadan vurulup kafayı "kaybettiklerinde" ayakta kalmayı geçtim, isabetli atışlar yapmaya devam edebiliyorlar. Her şey beyin değil demek ki, ne diyeyim... Bu kısmı biraz saçma buldum ama etraftaki "kafasız" askerlerle çok da eğlendim ne yalan söyleyeyim.

Askerleri kişiselleştirme, üs yönetimi, araştırma yapma, yaratık yakalayıp üsse getirme ve teçhizat üretme gibi özelliklerse oyunun *XCOM*'la birebir benzeştiği yanlar. Ekibe yeni asker alımı, materyal değiş tokuşu gibi işleriyse daha önce bahsettiğim 3 grupla yapıyorsunuz. Bu gruplara sabotaj düzenleyip materyal, uçak çalma gibi seçenekleriniz de var (her grubun farklı bir uçak türü var) ama bunları müttefik olmayı planladığınız gruba karşı yapmanızı önermem tabii ki. Zira yaptıklarınıza göre gruplarla aranızdaki saygınlık puanı değişiyor. Öte yandan bir gruba yardım etmek, diğer grupların eksi puanına sebep oluyor. Buna göre planlamanızı yapmalısınız. Müttefik olmanın en büyük getirisiyse grubun araştırmalarına ve teknolojilerine erişebiliyor olmanız. Çünkü kendi teknolojiniz bir yerden sonra yetersiz kalıyor.

XCOM'la neredeyse aynı olan standart asker sınıfları Assault (saldırı), Sniper (keskin nişancı) ve Heavy (ağır zırhlı) dışında, gruplara has özel sınıflar da bulunuyor, buralarda bir yerlerde kutu olacak bununla ilgili. Askerlerin dışında, savaş alanına zırhlı ve üstünde roketatar bulunan araç ve oyunun ortalarında erişebileceğiniz, farklı türlerde köpeğimsi hayvanlar da getirebiliyorsunuz. Özellikle araç savaşın seyrini değiştirecek kadar işe yarıyor. Dezavantajları uçakta 3 kişilik yer kaplaması ve yalnızca 5 mermisi olması ama haritanın çok engebeli olduğu görevler hariç bayağı hayat kurtarıyor.

Virüs bi' dur Allah'ını seversen zaten ortalık karışık

Bu tarz oyunlarda sevmediğim bir şey varsa o da zamana karşı yarışmak. Oyunun temel mekaniği olduğu için bu tabii ki gerekli ve eleştiri anlamında söylemiyorum ama ben artık bu iki dakika rahat bırakılmama durumundan aşırı stres olduğumu fark ettim. Oyunun başlangıç aşamasını geçtikten sonra, sağ üstte beliren, virüsün dünyaya ne kadar yayıldığını gösteren o sinir bozucu yüzde gittikçe artıyor. Artmamasının bir yolu, grupların üslerine saldırı olduğunda yardıma gidip saldırıyı geri püskürtmeniz. Bir de yaratık yuvalarına baskına gittiğinizde yüzde geriliyor ama bu yuvalar ciddi sıkıntı tabii. Grup üslerine yapılan saldırılar o kadar sıklaşıyor ve öyle hızlı ilerliyor ki, eğer yakınlarda uçağınız yoksa yetişemiyorsunuz. Gösterge %25 olduğunda da sizin ana üssünüze 15 saat içerisinde saldırı olacağı uyarısı geliyor. O yüzden siz siz olun, gösterge 25'lere yaklaştığında ana üssünüze yakın olun veya üste çok sayıda asker bulundurun. Zira 15 saatte bile yetişemiyorsunuz eğer uzaksanız. Askerleriniz yaralı ya da yorgun olduğunda iyileşmelerinin tek yolu üste beklemek ve zamanı geçirmek ama işte zırt pırt "şuraya saldırı var, buraya saldırı var" uyarısı geldiğinden





şöyle “iki dakika nefes alayım, askerler de kendine gelsin” diyemiyorsunuz bile ve stres katsayısı gittikçe yükseliyor. Açıkçası bu saldırı sıklığının biraz dengelenmesi gerektiğini düşünüyorum (normal zorluk derecesinden bahsediyorum bu arada). Oyunun forumunda da bundan şikayetçi olan çok insan gördüm. Oyun sadece strese dönüşüyor çünkü bir noktadan sonra. Ha bu noktada benim stres olmamdan kaynaklı beceriksizliğim de işin içine girebilir tabii ki, bu konularda bana pek güvenmeyin :)

Hazır stresten söz etmişken, düşman tasarımlarından da söz etmeliyim. Bir düşmandan aşırı nefret etmişseniz, iğrenmişseniz, kendisine bol bol sövmüşseniz o düşman tasarımı çok başarılı demektir (bkz. From Software oyunları). Ciddi ciddi sürünme sesinden de, tipinden de iğrendiğim, “geldi yine tipini...” dediğim, öldürdüğümde “geber ulan” diye keyiflendiğim yaratıklarla dolu bu oyun (ilerideki sayfalarda ayrıntılarıyla arz-ı endam edecek kendileri). Yani düşman tasarımı gayet başarılı olmuş ve evrime meraklıysanız otopsi sonuçlarını okumak da ayrı bir keyif. Mekânlarsa eh, çeşitlilik olarak pek fazla değiller ve sık sık aynı mekânla karşılaştığınız oluyor. Ayrıca müzik kullanımı da çok sınırlı.

Oyunu erteleyip oyuncu lincini göze almak mı, bitmemiş oyun çıkarmak mı?

Bunun yanıtı ertelemek olmalı bence. Oyunun ciddi şekilde cilalanmaya ihtiyacı var. Şu haliyle betada gibi hissettiriyor. Savaş ekranındaki o portrelerin hali ne mesela? Sonra arayüz neden bu kadar çirkin ve düz ki? Tamam, oynanışı etkileyen bir şey değil arayüz güzelliği ama, şöyle göze çok güzel görünen bir arayüz oyunu ciddi anlamda etkiliyor bence (son zamanlarda bunun en güzel örneği *Total War: Three Kingdoms*’tır bence). Görevler için ayrı bir bilgi ekranı yok, sol üstte öylece listeleniyorlar ama mesela hangisi hangisiydi, ne yapacaktık, o karmaşada kolayca unutulabiliyor. Bug’lara gelecek olursam, forumlar şikâyet kaynıyor ama benim karşılaştıklarımdan örnekler vereyim mesela: Overwatch her zaman olması gerektiği gibi çalışmıyor, düşmanı gayet rahat görebileceğim bir yerde göremiyorum, ben düşmanı göremezken düşman beni vurabiliyor, bazı yetenekler yazdığı tanıma uymuyor, zorluk anlamında dengesiz olduğu yerler var... Anlayacağınız oyuna geniş bir yama gerekiyor şu aşamada.

Açıkçası eğer inceleme yazmayacak olsaydım oyunu iyice cilalandıktan, sorunları çözüldükten sonra oynamak üzere kenarda bekletirdim. Yapımcıların birkaç aylık daha geliştirme sürecine ihtiyaç duydukları çok açık, oyun bitmemiş hissettiriyor. Ama sorunlar çözüldükten sonra yandaki puana kafadan 1 ekleyin çünkü temelinde türü sevenler için gayet doyurucu, sağlam bir oyun yatıyor.

+

- Mekanikleri sağlam
- Hikâye ilgi çekici
- Yüzde hesabına bağlı olmayan çatışma sistemi
- Uzuv sistemi
- Düşman tasarımı başarılı

−

- Bug’lar ve teknik sorunlar
- Cilalanmaya ihtiyacı var
- Denge sorunları

7



Son Karar

Bitmemiş hissettirmesi ve ciddi anlamda cilalanmaya ihtiyacı olması sebebiyle hayal kırıklığı yaratıyor ama sorunlarından kurtulunca çok sağlam olacak.

Askerleri tek sınıfta uzmanlaştırabileceğiniz gibi, iki ayrı sınıfı karıştırarak hibrit sınıflar da oluşturabilirsiniz. Assault sınıfının bazı özelliklerine sahip bir Heavy sınıfı aşırı ölümcül olabiliyor mesela.





Çok modern, böyle uzaylı oyunu mu olur?!

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Snapshot Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (Epic Store) | **DAHASI İÇİN:** phoenixpoint.fandom.com

DÜŞMANLAR

Pandora virüsü sağ olsun mutasyonun kralını yaşayan düşmanlardan da söz etmesem olmazdı. Çok çeşitli olmasalar da, gerçekten her biri ayrı gıcık olduğundan burada bahsedilmeyi hak ediyorlar. Ayrıca kendileriyle ilgili bilmeniz gereken bir şey de, oluşturduğunuz genel stratejiye göre evrim geçiriyor olmaları. Yani hep kafadan vuruyorsanız, ileride kafalarında koruyucu ıvır zıvır şeyler çıkmış halde gelebiliyorlar karşınıza. Yaa, evrimin affı yok.

Arthro

En başlarda karşınıza çıkacak en basit düşman tipi. Çeşitli varyasyonları var. Zehir tükürebiliyor, kolunu kalkan olarak kullanabiliyor, makineli tüfek taşıyabiliyor ya da kolunun ucundan hop diye bomba fırlatabiliyor. Pençeleriyle yakından hasar da verebiliyor. Kolay ölüyor ama.

Triton

Eğer pompalı tüfek taşıyanına denk gelirseniz fena. Askerlere yakın mesafedeyse az hasar veren ama paralize eden saldırısı da mevcut. Yaralanınca görünmez olup topukluyor ama gözünüzü dört açın, sadece birkaç kare uzaklaşıp tekrar saldırıveriyor çünkü.

Mind-fragger

Yaklaşmasına izin verirseniz surata yapışarak zihin kontrolüyle askerinizi ele geçiriyor. Kendisini ağır silahlarla öldürmeye çalışırsanız askerinizin kafasına hasar verebilirsiniz, bu sebeple tabancayla ya da bash seçeneğiyle dürterekten öldürün.

Worm

Tek başına tehdit oluşturmayan ama etrafınızı sardığında başa bela olan kurtçuklar. Yanınıza yanaşıp patlıyorlar ve türlerine göre asit, zehir ya da ateş hasarı veriyorlar. Tabancayla ya da yakından tek vuruşla öldükleri için önceliğiniz bunlar olmalı.

Siren

Bu fazla gelişmiş kırkayak hem çok hızlı hem de zırhı da canı da yüksek. 2 askerinizi zihin kontrolüne alabiliyor, yakından fena halde hasar veren saldırısı var, psişik çığlık atarak askerlerinizi paniğe sürükleyebiliyor. E nefret etmek için daha saymama gerek var mı?



Düşmanlardan nefret etmekte hiç zorluk çekmeyeceksiniz.

Chiron
Bu koca yaratık haritanın taa diğer köşesinden üstünüze ya 4-5 tane Worm atıyor, ya bomba atıyor, ya da sümüksü sıvı atarak askerlerinizin olduğu yere yapışmasına sebep oluyor. Zırhı da yüksek. En iyisi keskin nişancılarınızla bir an önce indirmek.

Mist Sentinel
Yaklaşınca etrafa sis yayan, onun dışında zararı olmayan bir yapımsı.

Hatchery
Bu 2. seviye Pandoran yuvalarında bulunuyor ve yuvayı temizlerken amacınız bunu ortadan kaldırmak oluyor. Tamamen zararsız, tabii kendisine ulaşana kadar tek parça kalabildiyseniz.

Egg
Yaratık yumurtaları. Yakınına giderseniz içinden kurtçuk çıkıyor ama yaklaşmazsanız zararsızlar.

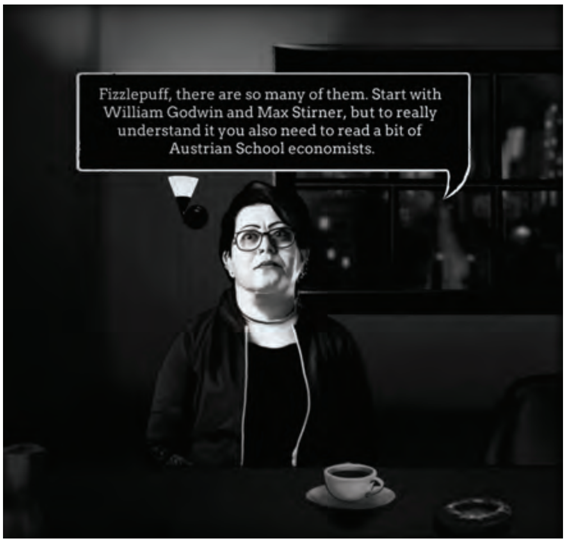
Terror Sentinel
İşte bu fena. Yaklaşmadığınız müddetçe sorun yok ama yaklaştığınızda psişik çığlık atarak askerlerinizi panikletiyor. En iyisi uzaktan indirmek ya da hiç bulaşmamak.

Scylla
En çılgın yaratığımız işte burada. 3. seviye Pandoran yuvalarında var kendisi. Scylla'nın tahmin edeceğiniz gibi canı ve zırhı çok yüksek. Hem yakından hem uzaktan saldırıları var, üstünüze sis, yapışkan madde ve Mindfragger atabiliyor. Zırha karşı etkili silahları hazır tutmakta yarar var.

Hatching Sentinel
Bu da zararsız ama yaklaşırsanız etraftaki yumurtaları tek seferde kıracak dalgalar yayıyor.



Hmm... Gittikçe pisleşiyor bu seçenekler...



INTERROGATION: YOU WILL BE DECEIVED

İyi polis, kötü polis

ESER GÜVEN

Eskiden televizyonda, özellikle de CNBC-e döneminde polisiye dizileri seyretmeyi çok severdim; CSI NY, Cold Case, Closer gibi dizileri hiç kaçırmazdım. Hele Closer'ın hastasıydım, Kyra Sedgwick, Brenda Johnson rolünde sorgu odasına girer ve akla hayale gelmeyecek yöntemlerle adamların ağzından patır patır itirafları alır; suçluyu mutlaka konuştururdu. *Interrogation*'ı biraz da o yüzden sevdim aslında, madem o kadar dizi izlemişim, bakalım neler öğrenmişim diye görme şansı verdi bana.

Al bunu içeri alalalalal

Interrogation: You will be deceived bir polisiye oyun ama içinde aksiyon yok. Polislik simülasyonu da diyebilirsiniz, yarı yarıya görsel roman da. Oyunun önemli bir kısmı sorgu odalarında, bir veya birden çok şüpheliyi sorgulamak ve ağızlarından bilgi almaya çalışmakla geçiyor olsa da lideri olduğumuz görev gücünü yönetmek, bütçeyle alakalı kararlar vermek, yeri geldiğinde basına konuşmak, röportajlar vermek gibi rutin polislik işleriyle de uğraşıyoruz.

Karşımıza gelen ilk vaka sıradan bir bisiklet hırsızlığı vakası, bunu bir nevi eğitim bölümü olarak da değerlendirebilirsiniz. Suçlunun ağzından itirafı kopardıktan sonra işler biraz daha ciddileşiyor ve bu sefer de bir hırsızlık/cinayet sorgulamasının içinde buluyoruz kendimizi. Değişmeli olarak iki kişiyi birden sorguladığımız bu vakayı çözdüğümüzdeyse işin içine The Liberation Front isminde bir örgüt giriyor. Bundan sonra da ana gündem maddemiz bu 'terör örgütü' oluyor ve bu örgütle mücadele biriminin başına geçiyoruz.

Örgütü destekleyenleri ortaya çıkarmak, liderlerinin kim olduğunu bulmak gibi görevlerimiz arasında örgütün işlediği suçlara karşı da pozisyon almamız gerekiyor. Bir bakmışsınız bombalı bir saldırıyı engellemeye çalışıyoruz, bir bakmışsınız işin içine rehineler girmiş. Tam teşekküllü polislik böyle bir şey işte.

Sorgu falan deyince aklınıza *L.A. Noire* gibi bir oyun gelmesin. *Interrogation*'da sorgular sırasında tek yaptığımız bize sunulan bir sürü seçenek arasından doğru soruları sormak, yeri geldiğinde sempatiklik yaparak bize güvenmesini ve açılmasını sağlamak gibi şeyler. Elbette o kadar dizi izledik ve o dizilerde de polisler her zaman iyi değildi. Siz de isterseniz kötü polis olabiliyorsunuz, kayıt cihazını dondurup karşınızdakinin boğazına yapışabiliyorsunuz mesela. Şiddete başvurmak özellikle de süre kısıtlaması olan durumlarda tercih edilebilir ama eğer bu durum basına sızarsa başınız ağrıyor. "Sorgu kaydı esnasında kopuk bir kısım var, nedeni ne?" diye sordukları yaptığınız şeyi savunmak zor oluyor takdir edersiniz ki. Elbette ileride polislik özelliği olarak "kötü polis" seçerseniz, bu yaptıklarınızın yanınıza kâr kalmasını sağlayacak yetenekler de elde edebiliyorsunuz.

Odanın dışında hayat yavan

Oyunun sorgu dışındaki kısımları çok cansız, bütçenize göre ekibin üyelerini çeşitli görevlere gönderiyorsunuz ya da bir muhabirin sorularını cevaplandırıyorsunuz. Soruşturmanın gidişatıyla ilgili halkı bilgilendirmek mühim çünkü. Ama bu kısımları pek beğenmediğimi de söylemem lazım.

Oyunun en büyük kusurlarından biri de fazla lineer olması. Oyun sizi sürekli doğru yola yönlendiriyor, yanlış sorular sorup yanlış kişiye yoğunlaşmak bile bir sıkıntı yaratmıyor. Yani bir sorgunun sonucunda ne olacağı belli, siz sadece o sonuca ulaşmaya çalışıyorsunuz. Bir noktada kendinizi sürekli aynı soruları sorar halde de buluyorsunuz ve ne siz ne de sorguya çektiğiniz kişi bundan rahatsız olmuyor. Tuhaf işler yani.

Interrogation ilginç bir oyun. Siz de polisliğin sorgu kısmına özenenlerdenseniz keyifli vakit geçirebilirsiniz, çünkü davalar güzel ve detaylı biçimde hazırlanmış. Ama onun dışında oyunun genel olarak biraz sıkıcı ve 'akmıyor' olduğunu da söylemem lazım.

+

- Hikâyesinin politik yanları çok ilgi çekici
- Kendine has bir grafik tarzı var
- Birbirinden farklı vakalar sunuyor

−

- Aynı soruyu 20 kez sorabilmek saçma
- Lineerliğin dışına çıkmak mümkün değil
- Sorgu dışındaki kısımlar biraz yavan

6



Son Karar

Sorgu odasının atmosferini yaşamak istiyorsanız iyi bir seçim ama çok da bir şey beklemeyin.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Critique Gaming | **DAĞITIM:** Mixtvision | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-147-int

MECHWARRIOR 5: MERCENARIES

Robot kullanmanın azabı

EREN ERYÜREKLİ

İyi bir savaş robotu konseptinin altın kuralını açıklamam gerekirse tek kelimeyle "karakterler" demem yeterli olacaktır. Özellikle Gundam, Code Geass gibi animelerde bunu çok daha net gördüm, söz gelimi bazı bölümlerde komple entrika ilerlerken bu entrikaların çözümleri de genelde savaş robotlarının devreye girmesiyle olur ve o zamana kadar merakla takip ettiğimiz karakterlerin savaşları daha heyecanlı hale gelir. Bu basit ama uygulaması zor formülü *Armored Core* serisi aksiyonu bol tutarken karakterlerini unutmayarak, bir uçak savaşı olsa da aynı kefeye koyabileceğim *Ace Combat* serisi de dünyasını detaylı kurgulayarak becermişti. Bu işi en iyi beceren oyun serisi de halen *Front Mission*'dır, öyküsü karakterleri unutulmazdır. *MechWarrior* serisiyse masaüstü oyunlardan çıkıp gelmiş olmakla beraber her nedense 2.-3. oyundan beridir çaptan düşmüş durumdaydı, yeni oyunla toparlar demiştim ama mevzular pek o yönde gelişmemiş maalesef.

Playstation 2 mi bu?

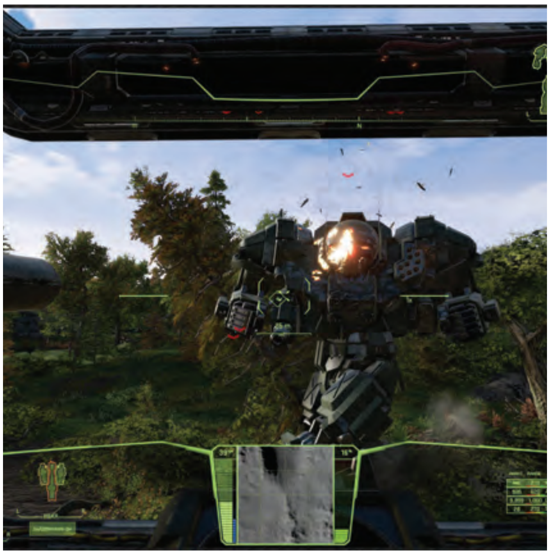
Cidden oyunu açar açmaz söylediğim ilk şey bu oldu. Detaysız çevre grafikleri, olmayan fizik motoru, uğraşsam kendi başıma da yapabileceğim vasat sinematikler, daha da vasat patlama efektleri ve sesler derken insanın içi sıkılıyor daha girişte. Hadi diyorsunuz oynayalım belki oynanış keyifli gelir, o da yok. Yani açtım baktım zamanında ilk Playstation'da oynadığım *MechWarrior 2*'le bu oyun arasında temel olarak hiçbir fark yok. Robotların ağırlığı yine pek bir yalandan, kontroller yine pek bir kazma. Ha diyeceksiniz tank kontrolleri var oyunda, robotun başı kıçı ayrı oynatılıyor. Peki. Misal birkaç yıl önce *Hawken* diye multiplayer bir oyun çıkmıştı, hemen hiçbir öyküsü olmamasına karşın o dev robot kullanma hissini sapına kadar veriyor, her vuruşu hissettirebiliyordu. Gelgelelim bizim *MechWarrior 5* kıytırık ve donuk bir intikam hikâyesine bizi mecbur bıraktığı yetmiyormuş gibi aşırı sıkıcı ve tekrar eden görevleri de biteviye oynamamızı istiyor.

Hani bir paralı asker gibi hissetmek için epey detay eklemişler, sürekli oraya buraya gidip görevler alabiliyor, ödül pazarlığı yapıyor, yeni robotlar ve pilotlarla ekibimizi geliştirebiliyoruz. Da... Kim uğraşacak bunlarla orası meçhul işte. Zira görevler arası yükleme süreleri uzun ve görev esnasında da mekânlar çok yıkılırsa aşırı dengesizleşen bir frame rate var. Bir an 60 fps yağ gibi akıyor, ortalık karışınca düşüyor 40'lara sonra geri toparlıyor falan. Oyunun yeterince optimize edilmediği çok açık. Zaten yapımcıların artık Epic Store'u oyunların betasını test etmek için kullandığına ikna olmuş gibiyim, *MechWarrior* da bu noktada şaşırtmadı. Ha şu var ki oyunda robotunuzu en ince detaylarına kadar modifiye edebiliyorsunuz ama devam etmek için bir motivasyonum olmadıkça isterse her bir cıvatasını ben sıkayım neyime yarar. Oyuncak araba fiziğinde patlayan tanklar ve kötü bir kukla gibi hareket eden robotları avlamaktan ne kadar hızlı sıkılacağınıza siz de şaşırabilirsiniz.

Mechborrier

Aşırı zevksiz ve her yanından bitmemişlik akan *MechWarrior 5*'i tavsiye etmiyorum, geçen aylarda çıkan *Daemon x Machina* eksikliklerine rağmen bunun yanında sanat eseri kalır. Sanırım iyi bir mecha oyunu için From Software'in yeni *Armored Core*'unu ya da (yapmazlar ya) Square Enix'ten yeni bir *Front Mission*'ı beklemeye devam edeceğiz.

Anime izleyip mecha kullanma gazına geliyoruz, karşımıza bunlar çıkıyor. Bu bir dramdır.



Efektler sizi yanıltmasın, her şey karton kutu gibi hareket ediyor.



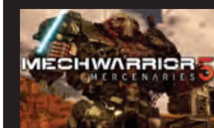
+

- Robotları epeyce detaylı şekilde modifiye edebilmek
- Ekibi büyüterek daha kapsamlı savaşlara girme hissi güzel
- Uzun oyun süresi Müzikler fena değil

−

- Eskimiş ve sıkıcı grafikler
- Daha da sıkıcı kontroller
- Savaşlar ve görevler çok tekrar ediyor
- Hikâye ve sunum yerlerde
- Frame rate dengesiz
- Optimizasyon zayıf
- Seslendirmeler ve karakter modellemeleri felaket

5



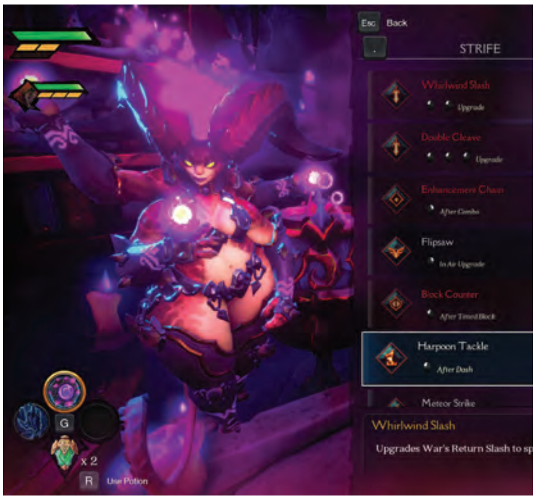
Son Karar

Köklü bir seriye yakışmayan zayıf halka.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Piranha Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 79 TL (Epic) | **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: mw5mercs.com



Yahu burası konuşulacak yer mi şimdi? Adam tam karşında!







DARKSIDERS: GENESIS

Cennet bahçesindeki yeni ve radikal çiftimiz

ONUR KAYA

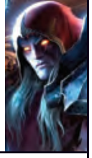
THQ'nun batışı ve Vigil Games'in kapanışından sonra *Darksiders* ekibi Gunfire Games çatısı altında, Nordic Games himayesinde toplanmıştı ama bu yeniden bir araya gelişte bir eksiklik vardı: Serinin babası Joe Madureira. Doksanların en ünlü Marvel Comics çizerlerinden "Joe Mad" çizgi roman sektöründe de uzun süre bir projede bulunmamasıyla tanınan bir arkadaştı bu yüzden bilenler olarak durumu normal karşılamıştık. *Darksiders III*'ün geliştirme sürecinde karakterlerin konsept tasarımlarına el atmak haricinde bir rolü olmayınca üzüldük ama sesimizi çıkarmadık. Yeni stüdyosu Airship Syndicate'ta ufacık tefecik içi dolu turşucuk bir *Darksiders* oyunu geliştirmekte olduğunu nereden bilebilirdik?

Evet. *Darksiders: Genesis*, markaya ayrılan bütçenin çoğunluğunu kapamasa bile, seriyi yaratan kişinin dokunuşuna sahip. Bu yüzden de epey güzel. Hatta bana sorarsanız, *Darksiders III*'ten daha güzel. Ayrıca ilk görüşte belli ettiğinden daha tanıdık.

Demon Hunter'ın selamı var

Başrolüne War ile Strife'ı oturtan oyunumuz izometrik kameradan oynanıyor ancak sanıyor olabileceğinizin aksine *Diablo* tarzı bir oyun değil. Daha iyi zırhlar, daha şekilli kılıç ve tabancalar kovalamıyoruz. Bildiğimiz *Darksiders* oynanışının direkt olarak aynısına sahip; ana silahlarımız ve Wrath (Gazap) güçlerimizle milleti kesiyor, senaryoda ilerledikçe kazandığımız yeni ekipmanlarla önceki bölümlerde ulaşamadığımız bölgelere de erişim kazanarak sağlık ve Wrath bar geliştirmeleri, Boatman Coin'ler kazanıyoruz. İçinde barındırdığı en büyük yenilikse Creature Core sistemi. Creature Core'lar ilk bulduğunuzda birinci seviyesi açılan, daha fazla sayıda bularak ikinci ve üçüncü seviyelere çıkarabildiğiniz ve geneli *Diablo III*'teki set bonuslarına benzeyen yarı-aktif geliştirmeler. Bunlardan faydalanabilmek için kendilerini ana menüden erişebildiğimiz Creature Core ağacındaki slotlara yerleştirmemiz gerekiyor. Slotların tipleri ve seviye sınırları bulunuyor. Eğer Attack tipinde bir slota yine Attack tipinde bir Creature Core yerleştirirseniz kazandığınız özelliği daha verimli kullanabiliyorsunuz. Slotlardaki seviye sınırlarıysa verim alabileceğiniz seviyeler. 2. seviye bir slota üçüncü seviye Core yerleştirirseniz, o Core ikinci seviye bonus verebiliyor mesela. Bu sistem gayet hoş, karakter gelişimini çeşitlendiriyor ve fazlaya kaçırıp yorucu olmadan kafanızı kullanmanızı istiyor sizden. Öte yandan totalde 67 çeşit Creature Core var ve slot sayısı da 40 civarında. O yüzden oyunda bildiğimiz anlamda bir "build çeşitliliği" olduğu söylenemez.

Nitekim bu kısımdaki çeşit eksikliği oyundaki oynanabilir iki karakterimiz olan War ve Strife'ın birbirinden çok farklı olduğu düşünülünce biraz kapanıyor. Strife kelimenin tam anlamıyla bir silahşor olduğu için oynanış cephesinde seri genelinde kullanabileceğimiz "Strife bir yana, War, Death ve Fury diğer yana" önermesi geçerli hale geliyor. Strife'ın oynanışında bariz Demon Hunter etkileri mevcut; parende atarken ardında kopyasını bırakması, çeşit çeşit



elemental cephaneye sahip olması, yerlere diken bırakması *Diablo* oyuncularına çok tanıdık gelecek. War'sa neredeyse ilk oyundaki haliyle aynı. Hala Chaoseater'la sol tık kombosu var, yine oyunun bir kısmında Tremor Gauntlet'e ve Crossblade'e kavuşuyor, yine kılıcına takabileceği elemental geliştirmelere sahip. Tek kişi oynarken iki karakter arasında geçiş yapabiliyor olmak sıkılmayı önlüyor. İki kişi oynarken de çifte bela takılmak oyuna ayrı bir keyif katıyor. Steam'in yakın zamanda beta sürecinden çıkan Remote Play Together özelliğiyle oyunu arkadaşınızın monitörüne stream edip tek satın alımla uzaktan co-op keyfi yaşayabiliyor olmak da ayrı bir artı.

Lucifer kader kıyamet bilmiyor annem

Oyunun ana hikâyesi aslında *Darksiders* evrenindeki epey önemli bir olayı anlatıyor ve serinin ana oyunlarının çok çok öncesinde geçiyor. Ancak evren içerisinde hikâyenin sadece başı ve sonu önemli, o kadar. Yolu eğlenceli kılan, tanıdık yüzlerimiz Vulgrim ile Samael'in verdiği getir götür görevlerinin hangi sebebe dayandığı değil, ana karakterlerimizin atışmaları. Seriye aşinaysanız bileceksiniz, *Darksiders* oyunları kendilerini tam ayarında ciddiye alan oyunlar. Duygusal bir yük, yüreğinizde hissedeceğiniz bir karakter gelişimi pek bulunmaz ancak olayların oyun sistemlerine yedirilişi her daim ilginç olduğundan mevzular ve anlatım sıkıcı bir hal almaz. Siz de paçasından melodrama akan War'un, havasından ayakları yere değmeyen Death'in, kendini aşırı beğenmiş Fury'nin teatral konuşmalarına göz devirmezsiniz. Strife'ın yanında War varken bu denkleme kattığıysa tıpkı oynanıştaki farkı gibi hoş karşılayacağınız bir tezat; arkadaş Eden Üniversitesi Atlı Kinaye Bölümü'nden mezun. War'un "şöyle asarız, böyle keseriz, görev her şeydir rererö" tadında konuşmalarında araya girip girip gediğine koyduğu lafların oyunun eğlencesine katkısı büyük. Umarım *Darksiders: Genesis*'in çıkışı, Strife'ın ana karakter sırasını savdığı anlamına gelmiyordur. Eğer kendisiyle baş başa 20-30 saat geçirdiğimiz AA ve AAA kalite bir oyun çıkmazsa ciddi üzülürüm.

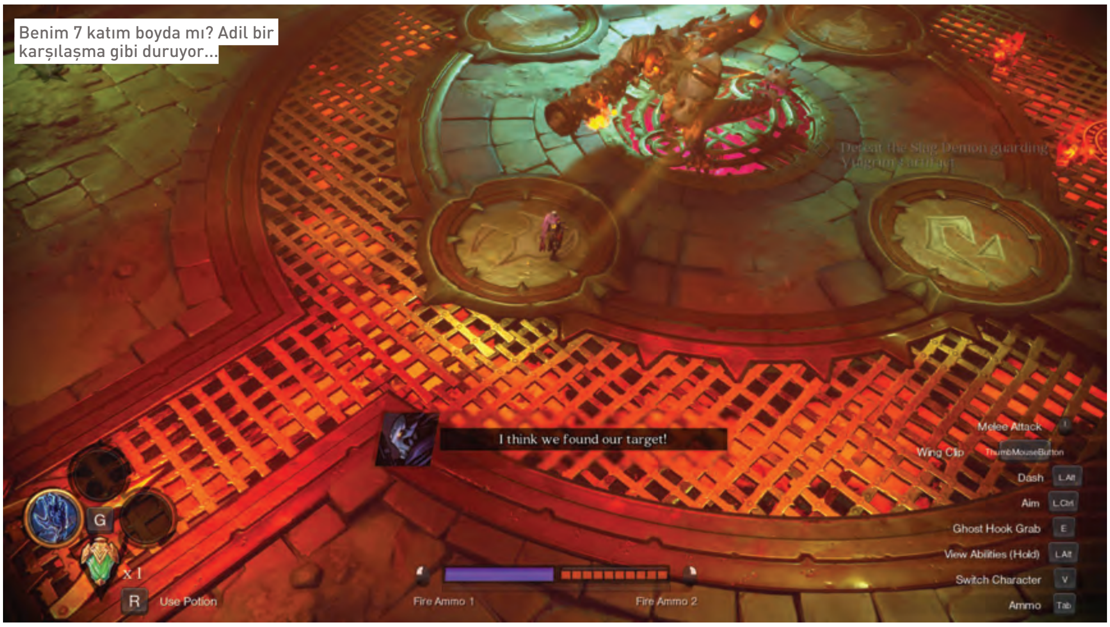
Sunumumuz da bu ayarda bir oyun için epey başarılı. Unreal Engine'le yapılan oyunun grafikleri elbette dudak uçuklatmıyor ancak falso da vermiyor. Benzer renklerdeki mekânlar tasarımlarıyla farklı ve berrak görünmeyi başarıyor. Kargaşa çıkınca düşmanları, kendi karakterimizi veya fare imlecini ekranda kaybetmemeyi başarıyoruz ki bu tip oyunlarda imleç aramak benim sık yaşadığım bir şey. Görsellikle alakalı tek sıkıntım, karakterimiz bir nesnenin arkasında kaldığında o nesnenin şeffaflaşmaması, bunun yerine mavi renkte karakterimizin siluetini görmemiz oldu. Alışagelmiş yöntem yerine bunu tercih eden kim olduysa kendisine selamlarımı yolluyorum buradan, çünkü savaş ortasında ciddi sıkıntı çıkarabilen bir şey.

(Ufak bir dipnot olarak Gareth Cooker tarafından bestelenen müziklerin gerçekten güzel ve çeşitli olduğunun altını çizeyim. DS3'ün müziklerinin aksine Genesis'in müzikleri oyun sırasında kendilerini dinletmeyi başarıyorlar.)

Aynısının izometriği

Darksiders: Genesis'in tek büyük eksisi, daha yüksek bütçeli bir yapım olmaması. Ufak bir proje olduğundan, önceki oyunlardaki pek çok faktörü aynen veya ufak farklılıklarla alıp gayet yerinde kullanıyor. Bölüm tasarımları sıkı, görevler uygun uzunlukta, bölüm sonu savaşları rengârenk, opsiyonel görevler ve toplanabilir nesneler çeşitli. Üzerine bir de puan kasıp ödül kazandığınız basit ama eğlenceli Arena modunu ve tekrar oynanabilirliğini eklediğinizde çok rahat 20 saat süre sunabilen paketi, fiyatına da bakınca epey güzel görünmeye başlıyor. Ancak tüm bunlar, oyunun bütçe azlığı sebebiyle karşımıza yeni bir şey çıkaramadığı gerçeğini değiştirmiyor. "Yemekten sonra tok karnına yarım saat" formatında oynayıp epey keyifle noktalayabileceğiniz, *Darksiders III*'ten daha fazla eğlendirmesi işten bile olmayan bir oyun *Darksiders: Genesis*.

Bütçe sıkıntıları sağolsun teknik eksiklikler yok değil ama Darksiders'lığıyla kapatmayı başarıyor.



Benim 7 katım boyda mı? Adil bir karşılaşma gibi duruyor...

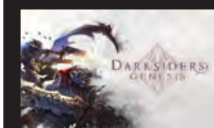
+

- Strife'ın çenesi iyi çalışıyor
- War'un odunluğu da iyi çalışıyor
- Aksiyon da iyi çalışıyor
- Görsellik de iyi çalışıyor
- Müzikler zaten iyi çalışıyor

−

- Oyun bazen iyi çalışmıyor, çöküyor
- Kamera bazen insanı sinir etmeye çalışıyor

7+



Son Karar

Halis muhlis güllü lokum. Maksat ağzımız tatlansın.

TÜR: Aksiyon/Macera | **YAPIM:** Airship Syndicate | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **DİJİTAL İNDİRME:** 65 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-147-dsg





Halo serisinin yaratıcı silahları oyunun hâlâ temelini oluşturuyor. Yeter ki nasıl kullanacağınızı bilin.



HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION – HALO REACH

Evet Chief'im!

ALİ SEZGİN

Hayatında Xbox oynamamış oyuncuların bana en çok sorduğu soru herhalde "Şu Halo'dan ne zevk alıyorsun?" olsa gerek. Nasıl yaşlı insanlara bilgisayar oyunlarını anlatmak zorsa, aynı şekilde o deneyimi yaşamamış oyunculara *Halo*'dan bahsetmek de bir o kadar sıkıntılı. Bir paket deneyim olarak *Halo* serisinde hemen hemen her şey var; sağlam senaryo, kolay oynanış ve hepsinden önemlisi oyun ömrünü yüzlerce saate çıkaran çok oyunculu içerik… *Halo* oyunlarının *The Master Chief Collection*'la PC'ye geçiş yapması pek çok oyuncunun yıllardır beklediği bir gelişme olsa da oyunların bu geçişi kaldırabilecek kadar iyi yaşlanıp yaşlanmadıkları farklı ve önemli bir soru.

PC'ye *MCC* dâhilinde çıkan ilk oyunun *Halo Reach* olması enteresan bir tercih olmuş. 1 nesil geriden gelse de çok eski bir oyun sayılmaz ancak aynı zamanda Master Chief'in hikâyesine doğrudan bağlanan bir yapısı da yok. Eğer *Halo* serisini bilmiyorsanız; Covenant'ın, Flood'un kimlerden oluştuğunu anlamadıysanız ister istemez biraz kafanız karışabiliyor. Onun dışında oyunu anlamak için serinin kalan 5 oyununa aşinalık gibi bir gereksinim olmaması yeterince iyi. Küçük bir Spartan ekibinin, Covenant'a karşı macerasını yaşıyoruz. Benim deneyimim elbette daha nostalji üzerine oldu. Daha önce geçtiğim tepeleri aşarken, Warthog'lara binerken yaşadığım o hissiyat oldukça garipti aslında. Artık o dönem güzel geldiğinden mi yoksa detaylara odaklanmadığımdan mı bilmiyorum *Halo Reach*'i şu mevcut temizlenmiş ve yüksek çözünürlüklü halinden daha güzel hatırlıyordum ben.

Halo Dayı, Halo Dede olmuş

Aksiyon olarak bakıldığındaysa yılların *Halo* serisinden alabildiği fazla bir şey yok. Hâlâ yeterince güncel ve dinamik. Eğer *Call of Duty* benzeri oyunlar sizi koltuğunuzun ucunda tutabiliyorsa, *Halo* kesinlikle daha fazlasını yapacaktır. *Destiny* serisini oynamış oyuncular zaten Bungie'nin FPS mekaniklerine fazlasıyla aşinalardır. Zırh kırma, yakın dövüş ve silah tipleri bile neredeyse aynı olduğu için özellikle *Destiny*'yi seven oyuncuların oyunu çok yadırgayacaklarını pek sanmıyorum. Lakin *Halo*'ya geri dönünce insan ister istemez nelerin daha iyi yapılabileceğini de görmüyor diyemem. Eskiden çok tatmin edici bulduğum vuruş hissi, modern oyunların fiziklere bağlı animasyonları karşısında bir nebze sınıfta kalmış durumda. Bu tek kişilik senaryoda olmasa da özellikle çok oyunculu maçlarda kendini belli ediyor. Özellikle uzun mesafeli atışlarda, vurup vuramadığımı daha da önemlisi düşmanımın zırhının-kalkanının kırılmaya ne kadar yakın olduğunu anlayamadım çoğu zaman.

Duruş hissi

Oyunun kendisi hakkında çok konuşamadığımı fark ettim çünkü açıkçası söyleyecek fazla bir şey yok. *Halo Reach* 10 yıl öncesinden, FPS oyunlarının ve özellikle hikâye anlatımının çok daha farklı olduğu bir dönemden geliyor. Bunun sonucu olarak bu deneyimin herkese hitap edeceğini düşünmüyorum. Eğer ki *Halo* oyunlarına merakınız varsa ve eski oyunları seviyorsanız göz atmayı düşünebilirsiniz. Ancak şu noktada arkasında *Halo* markası olmasaydı, orta sınıf stüdyoların yaptığı oyunlar bile senaryo ve oynanış açısından daha etkileyici içerikler sunabiliyor.

+

- Başarılı revizyon
- Modlanabilir içerik
- Canlı çok oyunculu modu

–

- Görsel olarak kötü yaşlanmış
- Oyun mekanikleri eski kalıyor

6+



Son Karar

Bazı oyunların yeri anılarımızda kalmalı.

TÜR: FPS | **YAPIM:** 343 Industries / Splash Game Studios | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Reach), 61 TL (MCC) (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** halowaypoint.com

TRANSPORT FEVER 2

Eşya ve yolcu taşımada son iki yüzyıl

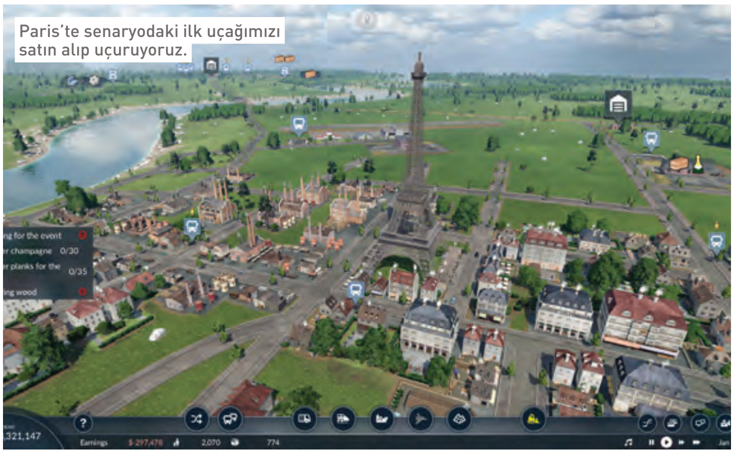
NOYAN AKATLI

Metropol de denilen, aşırı ötesi kalabalık kentlerden birinde oturuyorsanız günlük hayatınızda en önemli yer tutan konulardan biridir kuşkusuz trafik. Öğrencilik yıllarımdan beri tıkış tıkış dolu otobüslerin içinde ve iki-üç şerit yan yana, kıpırdamadan yakıt tüketip havayı kirli gazlarla dolduran motorlu araçlarla dolu trafikte, takılı durumda ve gideceğiniz yere ne kadar süre içinde ulaşacağınızı bilemez halde, çaresizce kalmayı insan ömrünü kısaltan, ruhumuzu tüketen bir eziyet gibi görmüşümdür hep.

Duraklar arası taşıma hizmetinde tarihi senaryolar

Transport Fever'ın ilk oyununu oynamayanlar için kısaca açıklayayım: Bilmeniz gereken ilk temel nokta, her ne kadar oyun içi ekranı *SimCity, Cities XL, Cities: Skylines* gibi klasik şehir kurma oyunlarını andırıyorsa da, "taşımacılık ateşi"nde, şehir kurmaya değil, tamamen yük ve yolcu taşıma olayına odaklanıyoruz. Fareyle raylarını kurarken sağa sola savrularak beni İstanbul trafiğinden beter deli eden demiryolu ve at arabalarıyla başlayan karayolu, teknelerden büyük gemilere evrilen denizyolu ve pırpır uçaklarla başlayan havayolu olmak üzere, ilkokulda öğrendiğimiz dört ana taşımacılık türünü de, bazen birbirlerine uyumlu şekillerde kullanmaya çalışıyoruz senaryolar ve serbest oyun modlarında.

Modlardan hazır girmişken; ilk iki-üç bölümü eğitim ağırlıklı senaryolar gayet sürükleyici olmuş. 1800'lerin başlarından günümüze kadar 10-15'er yıllık aralarla gelen, farklı dönem ve bölgelerde, kimi zaman renkli esprilerle bezeli ana ve yan görevlerle dolu 18 farklı senaryomuz var. İlk 8 senaryoya 25 saatten fazla süre gidince serbest oyuna şöyle doyasıya giremedim bile. "Konya buğday ambarından ekmek fabrikasına 20 birim buğday taşı. Bitti mi? Aferin, şimdi de fabrikadan Konya şehir merkezine 30 birim ekmek taşı." şeklinde görevler (Türkçe altyazı olmasa da Osmanlı'nın son dönemlerindeki Konya, Adana ve Ereğli'yi ilk bölümde görebilirsiniz), hele birinci vites hızda oynarsanız, saatler boyunca bitmiyor. Tab tuşuyla üçüncü seviye hıza yükseltmek gerek, zorunlu istasyonları kurup gerekli araçları alıp hatlara atadıktan sonra tabii.


Paris'te senaryodaki ilk uçağımızı satın alıp uçuruyoruz.

Karadan gemi yürütme yok

Durakları, yük boşaltma-yükleme noktalarını, yolcu istasyonlarını düzgün bir şekilde bağlarsanız, küçük ve büyük şehirlerinizdeki evler, sanayi binaları ve ticari binalar şeklinde üçe ayrılan bölgeler hızla büyüyerek kalabalıklaşıyorlar. Yeni binalarıysa yapay zekâ kendisi dikiyor yol kenarlarına, hiç gerginliksiz yıkıp yerine araç deposu veya istasyon kurabiliyorsunuz.

Zaten genel olarak, biraz demiryolu rayları biraz da istasyon terminalleriyle cebelleşip, iyi çalışan nakliye hatları kurduktan sonra, döneme-bölgeye uygun müzikler eşliğinde keyifle izliyorsunuz sürekli bir yerlere giden araçlarınızı ve yapay zekâ minik insanları. Bir yamayla giderilebilecek teknik sorunları saymazsak notuna 1 puan daha ilave edilebilecek, yılın son ve en iyi tycoon-yöneticilik oyunlarından birinin tanıtımının sonuna gelmiş olduk böylece sevgili Oyungezerler, yolculuk için teşekkürler, araçta eşya unutmayınız.

İpucu

Demiryollarında istasyonları üç veya dört raylı olarak alın, tek ray yetmiyor kesinlikle. Tek hat üzerindeki sinyalizasyon sistemini iyi öğrenin, sürekli gerekecek. İstasyonlar yolcu ve kargo yükü diye ikiye ayrılsa da, istasyon içi inşa ayar tuşuyla, yolcu durağı ve kargo yük deposu ekleyip çift işlevli istasyon yapabiliyorsunuz. İki ayrı hat ortak bir istasyon kullanıyorsa, hepsi otomatik olarak birinci terminalleri kullanıyor, hatlardan birini ikinci veya üçüncü terminale ayarlamanız gerekli. İlk kurduğunuz hat kâra geçmeden yeni yatırım yapmanızı ve keyif sürmek adına tüm araçlara birinci göz kamerasından en az bir kez bakmanızı öneririm.



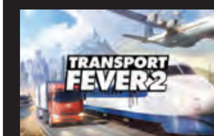
+

- Tarihi bilgileri oyun içi eğitimle iyi birleştirmiş, sürükleyici senaryo modu
- Harita ayarlarıyla istediğiniz seviyede taşımacılık işi sunan serbest oyun modu
- Stratejik seçim yaptırabilen araç çeşitliliği
- Araçlara yerleştirilmiş, yönetilebilir birinci göz kamerası

−

- Küçük gibi görünen bazı önemli bilgileri oyuncuya vermiyor
- Tren rayı döşeme kontrolleri sağa sola kaçıyor
- Uzun yükleme süreleri, fps düşmeleri gibi teknik sorunlar

7



Son Karar

Bazı hoş görülebilir eksikleriyle birlikte, taşımacılık konusunda türünün önemli örneklerinden, genel olarak başarılı bir oyun.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Urban Games | **DAĞITIM:** Good Shepherd Ent. | **DİJİTAL İNDİRME:** 58 TL (Playstore), 67 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-147-tf2

DOSYA İNCELEME

win ps4

シェンムー

Shenmue III

SANKİ O 18 SENE HİÇ YAŞANMAMIŞ GİBİ

GÜLHİS CANPOLAT





İkinci oyunda nerede kaldığımızı hatırlıyor musunuz? Yoksa oyunu yıllar önce Dreamcast'te oynamış köklü hayranlardan mısınız? Hatırlamıyor musunuz yoksa? Vallahi çok kötü kardeşim çünkü nerede kaldıysak oradan devam ediyor bu oyun. Buyur bu mağara, buyur bu da bir adet Shenhua. Bak duvar, bak süs falan… Hadi şimdi yallah köye, bak yağmacılar gelmiş diyorlar, o işi bir halledin. Hadi canım, çabuk çabuk hadi.

18 sene dile kolay!! *Shenmue* yaa!! Gel otur şöyle bir, iki soluklan. Dur bir millet kendine gelsin!

Şaka bir yana, eğer isterseniz izleyebileceğiniz kısa bir video hazırlamışlar taa ilk *Shenmue* oyunundan bu yana bütün görevlerin ve hikâyenin üzerinden geçen ama yani koca iki oyun ne kadar kısa olabilirse o kadar kısa. Sonu geldiğinde ben başını gene unutmuştum mesela, o nedenle en son nerede kalmıştık, çok kısa bir ona değineceğim asıl oyuna geçmeden.

En son, Lan Di'yi, yani Ryo'nun babasının katilini gene kıl payı elimizden kaçırmış, bu peşinden koştuğumuz Dragon ve Phoenix aynalarının eski bir Çin hanedanlığını yeniden canlandırmak üzere tasarlandığını öğrenmiştik. Bu aynalar hakkında daha fazla bilgi almak için de Bailu köyüne doğru yola çıkıp, yolda ailesi bu aynalarla bağlantılı olan Shenhua Ling adında bir kızla karşılaşmıştık. Belki biraz daha bilgi alabiliriz diye Shenhua'nın babasıyla buluşmak için bir mağaraya girmiş, babasını bulamamış fakat elimizdeki aynayı kullanarak gizemli bir mesajı açığa çıkarmıştık.

Orada da bitmişti oyun. Kafanız çoktan allak bullak oldu tabii. Olsun, doğaldır. *Shenmue* bu.

Shenmue III hiç olayı karıştırmadan direk bu noktadan başlıyor işte. Shenhua'yla birlikte köye doğru yürümeye devam ediyoruz.

Bir zamanlar Çin'de...

Ben ilk *Shenmue*'yu emülatörle oynadığımda oyun hakkında pek bir fikrim yoktu. Önemli ve sevilen bir oyun olduğunu da bilmiyordum, bir ikincisi olduğunu da. Evet, sonunda hikâyenin yarım kalmış olduğunun farkındaydım ama nereye sorarım, nereden alırım bilemediğim için yarım kalmıştı *Shenmue* maceram.

Yine de sanrım böyle açık bir dünyası olan, gezip dolaşabildiğim ilk oyundu *Shenmue*. Gidip kendinize bir iş bulabileceğiniz ya da kumara sarabileceğiniz, sokakta karşılaştığınız herhangi birisiyle konuşabileceğiniz, kafanıza göre alışveriş yapıp, sokakta kedi besleyebileceğiniz bir oyundu. Sene 1999 ve oyunda gece-gündüz döngüsü var! Şu zamanda bile oyun pazarlarken "Bakın gece-gündüz döngüsü yaptık! Gerçekçi hava olayları bile var!" diye satmaya çalışıyorlar. Bundan yirmi bir sene önce *Shenmue*'da bu özelliklerin hepsi zaten vardı. Ki düşünün, ben oyunu çıktıktan rahat bir altı-yedi sene sonra oynamıştım ve o zamanda dahi beni etkilemeyi başarmıştı.

Fakat o zamanlarda bu denli bol özellikli bir

oyun yapmanın fazlasıyla pahalı olduğunu söylememe gerek yoktur herhalde. O sebeple Dreamcast'in üretimi durdurulunca, Ryo'nun intikam hikâyesi çok keyifli 2 oyun sonrası yarım kaldı. Taa ki 2015'te Yu Suzuki bir Kickstarter kampanyası başlatana kadar. 2015'te E3 konferansında gördüğümde birdenbire hatırladım *Shenmue*'yu. Sonra ikinci oyunu ele geçirip oynama planları falan derken, keşke üçüncü çıksa, acaba ne zaman çıkacak derken kendimi 2019'un sonunda sadece *Shenmue III*'ü oynarken değil, aynı zamanda da incelemesini yazarken buldum. Bu yazıda lafı bolca dolandırırsam bilin ki heyecanlanıyorum, ondandır.

Zaman durmuşçasına...

Shenmue III'ten videolar gelmeye başlamadan önce merak ediyordum, acaba oyunun tasarımında değişikliğe gidecekler mi? Oynanışı nasıl olacak? İlk iki oyun arasında pek bir fark yok çünkü ama bir yandan da onların arasında sadece iki sene var. 18 sene sonra bazı değişikliklere gidilse, kimse de çıkıp neden diye sormazdı.

Fakat bir yandan da önceki *Shenmue* oyunları anlatmak istedikleri hikâyeyi aktarmak konusunda büyük eksikleri olan oyunlar değillerdi. Ki ikinci oyunu, oyunların grafik ve mekanik açısından çok başka bir noktaya geldiği yıllarda oynayıp yine de böylesine beğenmiş olmam bunun bir kanıtı bence. Sonuçta, benim isteğim *Shenmue III*'ün kendi formülüne sağdık kalarak yapılmasıydı.

Hani derler ya, başka bir şey istesem olacakmış diye… *Shenmue III* sanki bundan 18 sene önce yapılmış da bir kasada unutulmuş. Sonra Yu Suzuki demiş "ya bizim böyle de bir oyun vardı, çıkarın da piyasaya sürelim artık". Grafikler öyle ahım şahım değil, bildiğimiz kutu gövdeli, boru bacaklı Ryo ama bir yandan da öyle odun gibi de durmuyor. Aynı çimenden yüz tane koymuşlar ama bir yandan da güneş öyle bir parlıyor ki ekran görüntüsü alıp bildiğiniz duvar kâğıdım yaptım. Bir cümle bitene kadar bir karakteri dört farklı kamera açısından gördüğümüz ara sinematikler falan yine aynı…

Kesinlikle seriye yeni hayranlar çekmek için yapılmış bir oyun değil *Shenmue III*, bunu bir kere söylemek lazım. Ama bir yandan da ne Yu Suzuki öyle bir oyun yönetmeni, ne de *Shenmue*'nun böyle bir şeye ihtiyacı var. Aradan on beş sene geçmişken tüm zamanların en çok para kazanan oyun Kickstarter'ı olabildiyse bu oyun, demek ki sevenleri hâlâ bol.

Ve tam olarak da bu sevenler için yapılmış bir oyun *Shenmue*. O nedenle eğer birazdan *Shenmue*'nun neden harika bir oyun olduğu konusunda fikir ayrılığına düşersek, sizi pek de suçlayamayacağım. Çünkü *Shenmue*'nun milleti memnun etmek gibi bir derdi yok. Kendince bir dünyada *Shenmue*.

Yaşayan dünya dediğimiz

Oyunlarda canlı dünya dendiğinde aklınıza ne geliyor? Bolca çayır çimen efekti ve sağda solda koşuşturan hayvanlar mı? Çeşit çeşit köy, kasaba ve bir sürü NPC mi? Sağdan soldan üstünüze atlayan, nereden çıkacağı belli olmayan canavarlar mı?

Shenmue'nun yaşayan dünya anlayışı böyle değil işte.

Kimse sizi yolunuzdan çevirip de "ah kahraman, vah kahraman gözünü seveyim şu ejderhayı bir kesiver"; ya da "dostum şu tepelerin ardında keçim kayboldu ama orada bir de kocaman ayı yaşıyor, gidip bir getiriversen şu keçiyi, hadi be kurban olduğum" demiyor. Tam aksine! Siz etrafta yok babamın katili, intikam, vay efendim eski kehanetler, antika aynalar falan diye geziniyor olabilirsiniz. Bu odunlar kendi kendini kesmeyecek! E bu kitaplar da kendi kendini taşımaz! Tut şu tavukları hadi, az işe yara!

Shenmue'nun bütün dünyası adeta "bana ne kardeşim" diyor. Biraz küçükken kendinizi yetişkin olunca istediğiniz kadar cips yiyip sonsuza kadar *The Sims* oynayacağınıza inandırıp, gerçekten büyüyünce hayatın çoğunlukla fatura ödemek ve market indirimi takip etmekten ibaret olduğunu fark ettiğiniz gibi, *Shenmue*'nun dünyasındaki insanların da başka işleri olduğunu ve sayın ana karakter teşrif eder belki diye el pençe divan beklemeyeceklerini kabul etmek durumundasınız.

Shenmue'nun yaşayan dünyası böyle işte.

Bu herkesin keyif alacağı bir oynayış sunuyor mu? Hayır.

Ben ettim sen etme

• Biliyorum. Oyuna cebinde 200 Yuan'la başladın diye kendini zengin sanıyorsun. Değilsin.

• Bu arada oyunu 31 Temmuz'dan önce bitirmen gerektiğini biliyorsundur umarım. Hani boş gezenin boş kalfası gibi balık tutup duruyorsun, ondan dedim.

• Evet, o Snake Power'lar acayip güç veriyor. Ama git bir fiyatına bak istersen. Aynen, aynen. İyice bir bak. Tamam, şimdi ilk dövüşte hepsini harcarsan olabilecekleri düşün.

• O tapınağı oraya süs olsun diye koymamışlar. Git iki Kung Fu öğren. Sokak satıcıları bile dövüyor seni!

• O Jump System'a alış iyice. Salak gibi dolanma ortalıkta. Hızlı seyahat noktaları nerede iyice bir öğren.

• Bilgisayarda mı oynayacaksın? Oyun kolun var mı? Yok mu? O zaman o oyunu yavaşça yere bırak ve kendine bir oyun kolu edin.

YU SUZUKI!! BİR YERLERDE ÜBER GİZLİ BİR OYUN KASAN MI VAR? YAPIP YILLANDIRIYOR MUSUN? BU NE?!





Vur çocuğum! Anca vur zaten!!

Ya bu adama inanabiliyor musunuz?

Yu Suzuki'nin asıl planlarında Shenmue III'e mini-oyun olarak bir de salyangoz yarışı eklemek varmış. Salyangozlar yavaş olduğundan gün içerisinde gidip kontrol etmek gerekecekmişsonuçları. Duvardaki boyanın kurumasını izleme oyunu da dördüncü...

Orası kesin. Özellikle günümüzün oyunlarındaki bol yan görev ve kocaman açık harita seçenekleri göz önünde bulundurulduğunda *Shenmue* yavaş ve… Şey, bazı oyuncuların oyunlardan istemediği bir şekilde gerçekçi kalıyor.

Daha oyunun başında, konuşmak istediğiniz adam evde olmuyor mesela. Köy meydanında dolaşıp sağa sola sora sora kızını buluyoruz. "Babam işten saat yedide dönecek" diyor. E saat daha öğlen. Sen saat yediye kadar ne yaparsın; gezer ot mu toplarsın, gidip biraz Tai Chi antrenmanı mı yaparsın, yoksa saat ilerlerken kalkıp gider de kendine bir kahve mi yaparsın orası sana kalmış.

Küçük, kendi halinde bir dağ köyü Bailu. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Niaowu şehrine gelene kadar da bu yavaşlık devam edecek ama sonuçta *Shenmue* bu. Oyun boyunca kimse koşa koşa gelip de sizden insanüstü bir kahramanlık beklemeyecek. Ama olur da paraya ihtiyacınız varsa şu dükkânın kesilecek odunları var, bir el atsanız ikinizin de işi görülür. Bilmediğiniz ücra köşelerde karşınıza canavarlar ve "düşman birlikleri" çıkmayacak. Ama isterseniz yolda karşılaştığınız çocuklarla saklambaç oynayabilirsiniz.

Bu yavaşlık, en başında beri insanları *Shenmue* konusunda ikiye bölen bir özellik olmuştu zaten. Eğer *Shenmue* oynamayı deneyip de beğenmediyseniz, *Shenmue III* de sizin fikrinizi değiştirmeyecektir. Ama bu oyunu görebilmek için Kickstarter'ına katılan, seneler sonra yine aynı heyecanla takip eden oyuncuların *Shenmue III*'e bayılacaklarına şüphe yok.

Nerede bu Kung Fu oyununun tekmesi tokadı!?

Allah'ım yaa, ne yavaş yazı! "Dostum oyunun oyunlu kısımlarından hiç bahsetmeyeceksin herhalde" dediğinizi duyar gibiyim. Çatlamayın. Geliyoruz işte.

Shenmue III'ün konusu esasında önceki oyunlarda peşinden koştuğumuz Dragon ve Phoenix aynalarının sırrını açığa çıkarmak ve umudumuz o ki, Ryo'nun babasının katilini yakalamaya bir adım daha yaklaşmak.

Taa Japonya'lardan kalkıp da bu küçücük köye kadar gelmişiz. Ve Bailu'nun tarihi de bu aynalarla yakından ilgili. Bu bağlantıyı ortaya çıkarmak ve bir yandan da Ryo'nun babasını öldüren mafya babası kılıklı Lan Di'nin bu aynalara ulaşmamasını sağlamak durumundayız. Elbette ki hadi adamları bulduk, dövdük, başka adamlar bulduk, onları da dövdük şeklinde ilerlemiyor oyun. Daha en baştan Kung Fu yeteneklerimiz "beni yenersen sana nereye gittiklerini söylerim" diyen adamı yenmeye bile yetmiyor. Ve adam dandik bir köyde dandik şans oyunları oynatan öylesine birisi.

Anlayacağınız köyün yakınlarındaki tapınakta bol bol antrenman yapsanız çok iyi olur. Hatta birkaç antrenman yapmadan kimseye bulaşmayın. *Shenmue*'nun başında bir eğitim görevi yok. Zaten aniden çıkan tuşlara zamanında basmanız gereken QTE'ler (Quick Time Event) ve klasik dövüş oyunlarını andıran kombolarla dövüşüyoruz yine,

YU SUZUKI'NİN SHENMUE KONUSUNDAKİ İDEALİZMİ YİNE BÜTÇEYİ ZORLAMIŞ VE BU SONLARA DOĞRU BELLİ OLUYOR



Kırlarda dolaşma sahnesi numara 97, çekim 23!!



diğer *Shenmue* oyunlarında da olduğu gibi.

Bu da oyunun diğer özellikleriyle el ele gidiyor tabii ki. *Shenmue III*'te yürümek, dolaşmak da aynen dövüşmek gibi enerjimizden götürüyor. Gün sonunda uyumayı tercih edebileceğimiz gibi yanımızda taşıdığımız yiyeceklerle de enerjimizi geri kazanabiliyoruz. Tabii yemek demek para demek, kendimize gerek bir iş bulup, gerek ot toplayıp ya da balık tutup satarak para kazanabiliyoruz. Kumara da sarabilirsiniz elbette, o da bir seçenek ama ne kadar işe yarar orası tartışılır.

Dövüşmeniz gereken durumlar dışındaysa ipucu toplamak üzerine kurulu *Shenmue III*. Ne kadar farklı insanla sohbet etseniz o kadar çabuk bir şeyler öğrenirsiniz. Ayrıca yani bir şey öğrendikten sonra önceden konuştuğunuz insanlara da geri dönüp "Peki ya bunun hakkında bir şey biliyor musun?" diye sormanız gerek.

Tabii her şey sağda solda koşuşturmak değil. Kurbağa yarışlarına bahis oynayabilir, arcade salonlarında vakit geçirebilirsiniz. Bir kere *Shenmue*'ya alıştıktan sonra bütün bunlar gayet doğal hale geliyor. Oyunun yavaşlığından yakınmak yerine gidip Lucky Hit'de bütün paranızı kaybediyorsunuz mesela.

Bailu'yu arkada bıraktıkça...

Shenmue III'te göreceğiniz zaten iki yer var. Birisi küçük ve sessiz Bailu köyü, bir diğeri de renkli ve hareketli Niaowu kasabası. Hikâyenin *Shenmue*'yu eski Kung Fu filmlerine benzeten mafyalı, dövüşlü, yalanlı dolanlı kısımları burada gerçekleşiyor. Burada gezebileceğiniz bolca dükkân, oyun salonu vesaire var. *Shenmue* yine yaşayan bir oyun olma özelliğini konuşturuyor. Ankesörlü telefonlardan geçmiş oyunlardaki yol arkadaşlarımızı arayıp hal hatır sorabiliyoruz. Yağmur yağdı mı yerler çamur oluyor, su birikintileri günün geri kalanında yerlerde kalıyor… Yine burada da bir yandan mafyayla boğuşup bir yandan çalışmamız, bir yandan ipucu peşinde koşmamız gerekiyor.

Şu noktada yavaş yavaş hissedilmeye başlanan bir şey var ki, *Shenmue* yine elindeki parayı son damlasına kadar harcamış, gene Yu Suzuki'nin iki yakası bir araya gelmemiş. Aslen bir bölge daha eklemek istediklerini biliyorduk oyun yapım aşamasındayken ama o bölge maalesef oyuna dâhil olamamış.

Yine insanı içine çeken dünyası, keyifli karakterleri, tanıdık yüzleriyle tam da *Shenmue* severlerin istediği oyun olmuş *Shenmue III*. Ama inadına sınırları zorlamak biraz Yu Suzuki'nin kanında var herhalde. 7 milyon dolar çok para gibi görünse de oyun sektörü düşünüldüğünde hiç de öyle aman aman bol bir bütçe değil. İşler böyle gidince de *Shenmue III*'ün sonu biraz zayıf kalmış.

Bir noktadan sonra her şey birdenbire, çok çabuk olmaya başlayınca kıllanmıştım zaten. Dövdüklerimiz dövemediklerimiz, kaçanlar, ihanet edenler, şunlar bunlar oluyor ama bunların hiçbiri açıklanıyor mu? Yok. Sonuçta elimizde başladığımızdan daha az bilgiyle bitiriyoruz Shenmue III'ü.

Alelacele bir araya getirildiği bayağı bir belli olan sonu benim *Shenmue*'dan aldığım keyfi azalttı mı? Açıkçası hayır. Daha iyi olabilir miydi? Kesinlikle. Yu Suzuki, *Shenmue* dört oyun olacak, hep öyle planlamıştım diyordu zaten. Bu dördüncü oyun ne zaman gelir, *Shenmue III*'te bekledikleri hikâye planlamasını yapamamış olmaları dördüncü oyunu sıkıştırır mı, dört oyunda gerçekten biter mi hikâye bilemiyorum.

Ama umudum o ki bizi bir 18 sene daha bekletmeden devamını getirirler. *Shenmue*'dan beklediğim her şeyi aldım gerçekten. Herkes için bu denli keyifli olmadığını biliyorum bu serinin. Ama hazır birçok platforma çıkmışken bu dünyaya bir göz atın. Özellikle de eski Kung Fu filmlerini, Wu Tang Collection'ı falan seviyorsanız, *Shenmue* kesinlikle tecrübe etmeniz gereken bir seri.

+

- **Shenmue formülü hiç bozulmamış**
- **Gerçekçi, ana karakterin çevresine kurulmamış dünyası**
- **Hem gece hem gündüz keyifli çevre tasarımı**
- **Oyuncuyu hikâyenin içine çekmede çok başarılı**

−

- **Zaman zaman sinir bozucu dövüş sekansları**
- **PC kontrolleri olmamış, oyun kolu gerekli**
- **Müziklerin zaman zaman tekrar ettiği bir gerçek**

8



Son Karar

Dostum 18 sene sonra bir Shenmue daha!!!!



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** YS Net | **DAĞITIM:** Deep Silver | **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (Epic), 259 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** shenmue.fandom.com

STILL THERE

Sesimi duyan var mı?

ESER GÜVEN

Marslı'yı izlemiş miydiniz? Bir insan Mars gibi bir yerde tek başına ne kadar uzun süre yaşayabilir hiç düşündünüz mü? Bir ara böyle yıllar sürecek uzay yolculuklarına çıkmanın nasıl olacağına dair çok kafa patlatırdım. Yalnızlık, ıssızlık, soyutlanmışlık... Nasıl vakit geçer, insan kafayı yer mi, aynı şeyleri yemekten, aynı şeyleri görmekten bayar mı?

Düşünmüş olanlar için reçeteye bir kutu *Still There* yazıyorum, sabah akşam tok karnına lütfen.

Bir nevi fener bekçiliği

Still There bir psikolojik macera oyunu, tamamen bulmaca çözmeye dayalı. Eğer benim gibi mekanik bulmacaları, belirsiz tüyolar ve talimatlar üzerinden bilmece çözmeyi sevenlerdenseniz bayılacağınız tarzda bir oyun.

Bir uzay deniz fenerinde çalışıyoruz, yalnızız ve başlarda tek bağlantımız da fenerin yapay zekâsı Gorky. Yaklaşık 4-6 saatlik bir deneyim sunan (bulmacaları ne hızda çözdüğünüze bağlı olarak) *Still There*'in aslında derdi size bir bilimkurgu öyküsü anlatmak ama bu sırada kendinizi gerçekten de uzayda hissetmenizi de sağlıyor.

Bento istasyonundaki Karl Hamba rolünde istasyonun günlük rutin işlerini yürütüyor, oksijen seviyelerini kontrol ediyor, yakındaki yıldızları inceliyor, üstlerimize rapor veriyoruz. Bu monoton yaşantımız bir gün aldığımız gizemli bir yardım mesajıyla değişiyor, bir anda hem anılar denizinde yolculuk yapmaya başlıyor, hem de aslında çok farklı bir planın piyonu olduğumuzu öğreniyoruz.

Oyunun tüm esprisi hikâyesindeki o muhteşem sürprizlerde olduğu için daha fazla detay veremiyorum ama şunu söylemek isterim: Oyunu bitirdiğimde ilk olarak bunun ünlü bir bilimkurgu eserinden uyarlanıp uyarlanmadığına baktım, hikâyesi o kadar iyiydi çünkü. Özgün bir hikâyesi varmış oyunun. Bu tür bir hikâyenin başrolünü bizzat oynamak nefis bir şey.


O post-it notların miyadı dolmuştur bence artık...

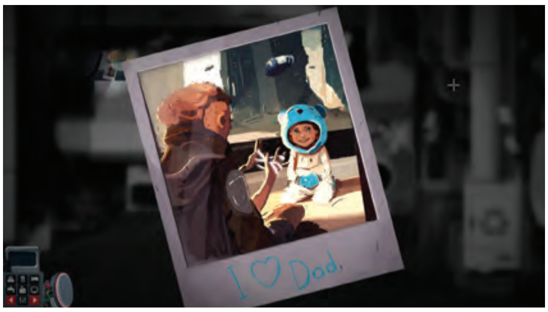
Gorky'le olan diyaloglarımız çok iyi, oyunun espri anlayışı da oldukça yerinde. Hatta bir ara son zamanlarda *Disco Elysium*'daki Kim Kitsuragi'le birlikte en sevdiğim yan karakterin Gorky olduğuna bile karar verdim. Gorky sadece bizi yalnız hissettirmemekle kalmıyor, takıldığımız mekanik işlerde de verdiği ipuçlarıyla yardımcı olmaya çalışıyor.

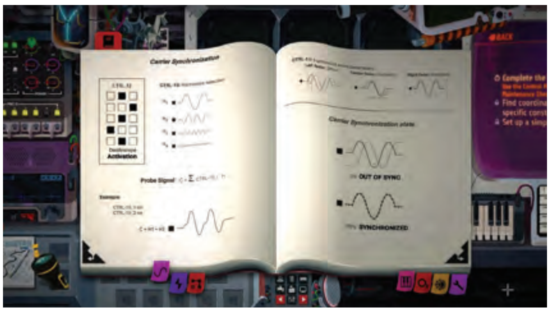
Still There'in bazı bulmacaları cidden zor, elimizdeki istasyonun kullanma kılavuzunda gösterilen şemalar hep teorik, bunları pratiğe dönüştürerek kullanma kısmı beyin yakabiliyor. Özellikle de oksijen bulmacası için söyleyebilirim bunu. Bulmacaları kolaylaştırıp başarımlardan feragat edebiliyorsunuz, ama bu oyun süresinden kırpıyor.

Mekân sizin

Oyun bulmacalardan ibaret olsa da, gemide kurcalayabileceğiniz ve size hayatınız hakkında bilgi verecek çok sayıda detay var. Beslemeniz gereken komodo ejderi bile harika bir detay mesela. Ölürse arkasından ağıt yakma şansınız var. Ya da bilgisayarı açıp üzerinde çalıştığınız öyküyü görebiliyor, dilerseniz silip kafanıza göre yeni bir şeyler yazabiliyorsunuz :) Sonuçta Karl sizsiniz. İstasyondaki her gün için duvara bir çizik atabilir, isterseniz o sabah dişlerinizi fırçalamayabilirsiniz. Yine de susuz kalmamak için çişinizi yaptıktan sonra çiş torbasını geri dönüşüme soksanız iyi olur, yoksa nasıl kahve içeceksiniz? İşte bu tür detaylar kendimizi gerçekten de ıssız bir istasyonda hissettiren ve uzayda yaşamanın nasıl bir şey olduğuna dair fikir veren şeyler.

Güzel yazılmış, içinde sürprizler barındıran bilimkurgu hikâyelerini ve bulmacaları seviyorsanız oyundan tatmin olmuş biçimde ayrılacağınızı garanti edebilirim.





+

- Anlattığı hikâye çok güzel
- İstasyondaki detaylar oldukça gerçekçi
- Gorky süper bir yapay zekâ
- Bulmacaları gayet kaliteli

–

- Keşke daha uzun sürseydi
- Yaptığımız seçimler hikâyeyi etkilemiyor

8+



Son Karar

Evimizin konforunda uzay yalnızlığı yaşamak da enfes bir şeymiş.

TÜR: Macera | **YAPIM:** GhostShark | **DAĞITIM:** Iceberg Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam), 15 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-147-st







DETROIT: BECOME HUMAN

"My body is a Cage, David Cage" –Marcus

ONUR KAYA

Bin bir sene sonra PC'ye teşrif eden konsol oyunları sayfamızda bu ay, Quantic Dream'in son incisi *Detroit: Become Human*'la karşınızdayız. Androidlerin acılarına PC'de de ortak olmak, "sentetik de olsa, organik de olsa makine makinedir" sloganları atmak gibi bir dileğiniz varsa 2038 senesinin bu David Cage sürümüne bir göz atmak isteyebilirsiniz. Ancak oyunun "nihai versiyonu" hakkında söyleyeceklerim şevkinizi fabrika ayarlarına döndürebilir.

Andoridine yan bakan babanın ibretlik hikâyesi

Connor, Markus ve Kara olmak üzere üç farklı androidin farklı yollardan devam eden hikâyelerine yön verdiğimiz *Detroit: Become Human*, adını "ibret dizisi" olarak andığımda direkt olarak hangilerini kastettiğimi anlayacağınız yerel yapımlardan geri kalmayan anlarla başlıyor. *Heavy Rain* oynadığımda o oyuna özel sandığım bir durum burada da söz konusu: Oyunun başrolü karakterler değil ikide bir çalan dram müziği. Yan rollerdeyse karısı tarafından terk edilmiş, çocuğunu (ve robotunu) döven baba, zengin ressamın oğlu gibi sevdiği, esas oğlu tarafından kıskanılan potansiyeli had safhada yakışıklı robot çocuk, fazla hümanist eski toprak polis, o polisin standart hırbo meslektaşı ve benzerleri var. Hatta durum burada daha beter, 3. saniyeden falan dramın ayak sesleri duyulmaya başlanıyor. Getir götür işi yapıyor, çöpleri çıkarıyor, bulaşık ve çamaşır yıkıyoruz. Saçımızı süpürge edip takdir falan alamıyoruz. Yoo sevgili David Cage, evde yapmaktan kaçındığım şeyleri bana gerçeklerden kaçmak için araç olarak kullandığım şu oyunda yaptırmamalıydın, üzerine bir de işin içine aile içi şiddet karıştırmamalıydın, kinlendim sana.

Detroit'in bilindik Quantic Dream formülünden çok da bir farkı yok. Standart Telltale oyununu alın, üzerine çok daha yüksek bütçe ve çok daha gereksiz melodrama ekleyin. Akabinde en ufak tefek, en ıvır zıvır işler için bile tuşa basma sekansları koyun. Tabelasına "Written and Directed by David Cage" yazın, işte hazırsınız!

Detroit'e özel söylenebilecekler de var tabii: *Arkham* serisini hatırlatan kanıt toplama sekansları bu oyunda daha ön plana çıkmış ve her bölüm sonunda karşınıza çıkan, bulunabilecek neleri bulduğunuz, mevzunun ne kadar dallanıp budaklanabileceği, çoğunluğun hangi kararı verdiği gibi bilgileri önünüze koyan bir "Akış Grafiği" bulunmakta. Bu ikinci eklentinin bir anlamı var; Telltale oyunlarının aksine olaylar yaptığınız seçimlere bağlı olarak ciddi değişimler geçiriyor. Hikâyenin takip edebileceği her yolun kaliteli kotarılamamış olmasıysa büyük bir eksi.

NPC = No PC?

Şaka bir yana oyunun sunumu da güzel, grafikleri de güzel. Problem performansta. *Beyond: Two Souls* ve *Heavy Rain* daha eski oyunlar olduklarından ve standart PC donanımları taleplerini rahat karşıladığından optimizasyonları çok kafaya takılacak halde değildi. *Detroit*'se çok daha güncel bir yapım ve her ne kadar grafikleri güzel de olsa gerçekten el altındaki donanımın hakkını vermiyorlar. Bin bir türlü mevzunun döndüğü, devasa açık dünyalı *RDR 2*'de konsol sürümünden bariz bir şekilde daha iyi grafiklerle oynarken sadece 30 fps limiti açılmış bir PC *Detroit*'inde bakkala giderken işlemcinin 100 derece sıcaklık görüp gaz kestiğini fark etmek, akabinde dengesiz kare oranlarıyla karşılaşmak hoş değil. Görev arayüzüne geçerken mikro takılmalarla karşılaşmak da cabası. Sonuçta oyunun PC'deki durumu bu; Naim Süleymanoğlu'nun kutuya konmuşu gibi bir donanıma sahip değilseniz 4K 60 fps falan gibi fantezileri unutun. *Detroit*'in PC sürümü üst segment donanım sahipleri dışında hiç kimse için konsol versiyonu üzerine kayda değer bir keyif ekleyerek gelmemiş. Seçeneği az ayar menüsünün de pek bir şey yaptığı söylenemez. PC kontrolleri de klavye fare ikilisinde pek doğal hissettirmiyor ki bunu istisnasız hiçbir oyunda gamepad kullanmayan birisi olarak söylüyorum.

+

- Muhteşem aksiyon sekansları
- Ekrandaki hareketlerle uyumlu kontroller
- Gerçekten de seçimlerinizle deği-şen olay örgüsü
- Seçimlerinizin nereye gidebileceğini şema üzerinde göstermesi
- Türkçe

–

- PC'ye özel hiçbir ekstrası yok
- Yüksek sistem ihtiyaçları, kötü optimizasyon

6



Son Karar

Bilimkurguyla ibret dizilerinin buluştuğu nokta.

TÜR: Sinematik Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Quantic Dream | **DİJİTAL İNDİRME:** 142 TL (Epic), 250 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** detroit-become-human.fandom.com

ASTERIX & OBELIX XXL 3: THE CRYSTAL MENHIR

Bu sefer güldürmedi

M. İHSAN TATARİ

Küçükken en sevdiğim çizgi romanlardan biriydi Asteriks. Üstelik sadece benim değil, annemle babamın, kardeşlerimin, kuzenlerimin, hatta dedemle anneannemin bile! Videokasetlerin yaygın olduğu dönemde birkaç çizgi filmini satın almış, çevirip çevirip izlemiştik ailecek. Bugün hâlâ o kasetlerdeki esprileri yapar, kendi aramızda güleriz. Ne üzücüdür ki bu kadar eğlenceli bir kahramanın *XXL* serisi haricinde oyun dünyasında pek bir başarısı yok. O nedenle 15 yıl sonra yeni bir XXL oyunuyla karşılaşınca ister istemez mutlu oldum. Ama sevincimi kursağımda bırakmayı bir güzel başardı kara bahtlı Romalılar...

O şişko mu? NE ŞİŞKOSU?!

XXL 3'te büyücü Hokuspokus'un eski bir dostunu Romalılardan kurtarmak için kolları sıvayan Asteriks ve Hopdediks'i yönetiyoruz bir kez daha. Emektar büyücümüz yolculuğumuzda yardımcı olacak, kristal bir dikilitaş veriyor kahramanlarımıza. Böylece Galya ormanlarından başlayıp Thule'ün karlı ovalarına, Fenike çöllerinden Kıbrıs'ın sıcak topraklarına dek uzanan bir maceraya atılıyoruz. Tabii bu esnada da bol miktarda Romalı pataklıyoruz.

Dikilitaşımız oyundaki en büyük silahımız ve yardımcımız. Hopdediks onu etrafında girdap gibi savurarak Romalıları bir güzel dağıtıveriyor. Aynı zamanda topladığımız kristallerle taşa ateş, buz ve mıknatıs özellikleri kazandırıyor, bu sayede de çeşitli bulmacaları çözüyoruz. Dikilitaşın yanı sıra Asteriks'in kuvvet şerbeti de emrimize amade. Ek olarak normal tekme tokatların dışında her iki karakterin de Romalıları bir vuruşta havaya fırlatan aparkatlar atmak, düşmanları ayaklarından tutup etrafta pervane gibi savurmak gibi özel hareketleri var. Hatta ve hatta İdefiks'i Romalıların üstüne salabiliyoruz da. Aslında oyunda bir Asteriks çizgi filminden bekleyeceğiniz her şey var. Hopdediks'in şişkoluğunu bir türlü kabullenmemesi, Romalılara karşı "nazik" olmaları, arada sırada ettikleri kavgalar, Kakafoniks'in evinin önünden geçerken kulağınıza çalınan iğrenç ötesi betlikteki sesi... (Bu sonuncu detaya bayıldım!) Ama içerdiği bunca güzel malzemeye rağmen ağızda yavan bir tat bırakmaktan kurtulamıyor oyun.

E bu bildiğin small?

XXL 3 serinin önceki oyunlarının aksine izometrik bir kamera açısı ve 2.5D görsellerle çıkıyor karşımıza. Açıkçası çoğu kişinin aksine grafik tarzındaki bu değişimi pek sorun etmedim ben. İki boyutlu platformları pek bir severim zira. *XXL 3*'ün grafikleri de epey güzel görünüyor ayrıca. Zaten oyunun asıl problemi bu değil, görev yapısı ve oynanışı. Oyunda farklı farklı haritalarda dolaşsak da aslında hep aynı şeyleri yapıyoruz. Haritayı keşfet, görevi verecek kişiye gidebilmek için bir sürü lejyoner döv, sonra bir Romalı karakolunu basıp içerdeki herkesi pakla ve aynı yoldan geri dön. Romalı karakolları oyunun en sinir bozucu bölümleri. Çünkü bir kez öldünüz mü ta en baştan başlıyorsunuz. Ve çok uzun sürüyorlar.

Ek olarak ateş, buz ve mıknatıs özelliklerinin hakkı verilememiş; bunlarla çözdüğümüz bulmacaların sayısı çok ama çok az. Aynı şekilde, Asteriks ve Hopdediks'i dönüşümlü olarak kullanıp çözdüğümüz bulmacaların sayısı da çok az. Veya mesela bir bölümde oyun gizli gizli ilerlemenizi istiyor. Sorun şu ki karakterlerimizin böyle bir yeteneği yok! Saçma sapan bir şekilde görülüp duruyorsunuz o nedenle. Yan görevler de var ama maalesef hepsi sıkıcı şeyler. İşin içine anlamsız derecede aşırı fps düşüşleri de girince... Eh... *XXL 3* bende bir parça hayal kırıklığı oldu anlayacağınız.

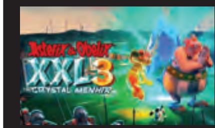
+

- Asteriks evreni
- Çizgi romanın havasını yansıtan grafikler
- Bildiğiniz mizah
- Gülümseten detaylar

−

- Yavan oynanış
- Sıkıcı görevler
- Korkunç fps düşüşleri
- Yokları oynayan bulmacalar
- Karakollar başa bela

6



Son Karar

Harcadığınız vakte değmiyor.

Harika çevirileri ve espirileriyle bu kadar severek hatırladığımız bir serinin oyununun böyle keyifsiz olması üzücü...





Hmm... Demek yine boş beleş bir işin peşinden koşacağız Asterix.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Osome Studio | **DAĞITIM:** Microids | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 114 TL (XBL), 179 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** asterix.fandom.com

A NIGHT AT THE RACES

Büyük oyunu gördüm!

ALİ SEZGİN

Ömer bana bu ay gelip, elinde ilgimi çekecek bir yerli oyun olduğunu söylediğinde muhtemelen çok yanlış bir eşleştirme yaptığını bilmiyordu. Bu ay belimi incittiğimden, mütemadiyen uyku yapan ve sinir uçlarını duyarsız hale getiren bir ilaç alıyorum. Dolayısıyla tepki sürem düştü, mekanik becerim azaldı ve tabiri caizse oynadığım istisnasız her oyunda hayatımın en kötü performansını sergiledim. İşin komik yanı şu ki; *A Night at the Races*'daki asıl karakter, karışan bir ülkede borçlarını ödeyebilmek için sabaha kadar sürecek bir yarışmada ilk kez o an karşısına çıkan oyunu ilk bitiren kişi olmaya çalışıyor. Oyun ve gerçekliğim arasında muazzam tezadı fark etmiş olduğunuzu düşünüyorum.



Hikâye kısımlarını ne olur hızlıca geçmeyin. Bu oyunun anlatacak çok şeyi var.

Oyunun harika sunumu olmasa, *A Night at the Races* aynı *Remnants of Naezith* misali refleks ve hızlı platform becerilerine dayalı bir platform oyunu olurmuş. Ama oyunun bu tarafını temsil eden No Berry Left Behind, oyun içinde bir oyun olarak sunulmuş. Bir bulmaca oyunu olarak başlıyor ve kısa sürede odamızın içinde gezip, zorunluluktan profesyonel oyuncu olmuş kahramanımızın hayatı hakkında bilgi sahibi oluyoruz.

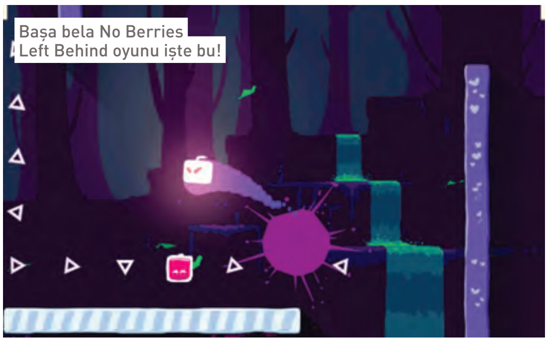
Çarşıdan aldım bir tane...

No Berry Left Behind fazlasıyla zor bir oyun-içi-oyun. Bölümlerde hiç durmadan ilerlerken bir yandan da "Berry"leri toplayıp ekranın dışına çıkmamaya çalışıyorsunuz. Tırmanılabilir duvarlar, zıplama noktaları ve farklı engeller de işin cabası. İlk bölümler çok zorlamasa da, tek denemede geçemeyeceğiniz bölümler kısa süre sonra kendini göstermeye başlıyor. Lakin ölmenin ciddi bir dezavantajı yok. Tekrar tekrar deneyerek mekanikleri çözmek ve buna uygun olarak bir yol planı çizmek başarıya giden en temel yöntem olarak kullanılabilir.

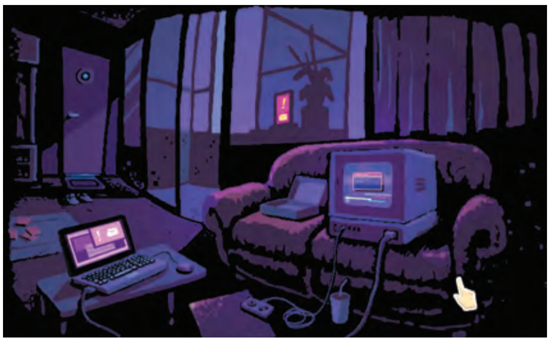
Söylediğim üzere belki tam formumda olsam *A Night at the Races* benim için bu kadar zorlayıcı olmazdı. Oyun beni ciddi ciddi zorladı ve belirli noktalarda ara verip derin nefes alarak sakinleşmeye çalışacak noktaya getirdi. Lakin türe alışık bir oyuncunun böyle bir sorun yaşayacağını sanmıyorum. İşin macera kısmıyla asıl platform oyunu öyle güzel dengelenmiş ki tam bunaltmaya başladığı anda "asıl dünyada" olaylar oluyor ve karakterin dikkatini oraya vermesi gerekiyor. Çok fazla hikâyeyi anlatıp kurguyu bozmak istemem ama ana kahramanın kontrolü dışında gelişen dünya olaylarının nereye varacağını görmek için bile oynamaya devam ettiğimi söylemem yeterli olacaktır bence.

A Night at The Races genel olarak herkese hitap edebilecek bir oyun değil. *Super Meat Boy*'dan zor oyunlara çok bulaşmayan bir oyuncu olarak zaman zaman sıkılma noktasına gelecek kadar zorlandığımı itiraf etmem gerekiyor. Zor platform oyunlarında bir bölümü belki 20 kere oynamak sizi bunaltıyorsa durum asıl hikâyeye rağmen farklı olmayacaktır. Buna rağmen türü seven oyuncuların deneyiminin tam tersi olacağını garanti edebilirim. Birkaç kez yanarak bölümleri öğrenme gereksinimi dışında, platform öğeleri gayet sağlam ve tutarlı. Oyun hızlı (hem de çok) oynamak üzere tasarlanmış ve eğer yanarsanız bu oyunun tutarsızlığından değil tamamen kendi hatalarınız üzerinden oluyor.

A Night at The Races sadece ülkemizden iyi bağımsız oyunlar çıkabileceğinin değil, aynı zamanda elindeki malzemeyi yaratıcı ve özgün kullanabilen oyunlar üretmenin mümkün olduğunun güzel bir kanıtı. Kusurları olsa da bana oynadığım süre boyunca, sıradan bir türe ait ortalama bir oyun oynadığımı hissettirmekten fazlasını yaptı. Bir oyunun da başarması gereken en önemli hissiyat bu olsa gerek.



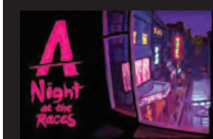
Başa bela No Berries Left Behind oyunu işte bu!



+
- Merak uyandıran hikâye
- Kaliteli platform fizikleri
- Bolca ilginç mekanik

−
- Platform bölümlerinde deneme yanılma mantığı yorucu olabiliyor

7



Son Karar

Hiç beceremediğim halde ben bile sevdiysem gerisini siz düşünün.

TÜR: Platform / Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Mushy Jukebox | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-147-races

RAVENFIELD

Nerede o eski botlar diyenlere

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Efendim izninizle kısa bir dertlenmek istiyorum. Ben 40 yılda bir FPS oynayan bir insanım. Haliyle aynı oyunu yüzlerce saat oynayıp karşımdaki adamı anında vuracak refleksler geliştirmeye, elimdeki silahın kaç santim geri teptiğini ölçmeye zamanım da motivasyonum da olmuyor. Tek derdim ara sıra birkaç bayrak ele geçirip uzaktan uzaktan tank patlatmak.

E soruyorum size; ben kafamın üstünde *Flight Simulator*'a ömrünü veren pilotlar uçarken, elindeki silahın saniyede kaç mermi sıktığını bilen insanlar takır takır headshot atarken o oyundan zevk alabilir miyim? Neden insanlarla oynamak zorundayım ben yahu? Ne oldu o eskinin saf saf gezen, zekâsı az olsa da yüreği kocaman yapay zekâ botlarına?

Yanlış anlamayın; süper asker olarak dünyayı kurtardığımız hikâye modlarından değil, tam tersine normalde insanlarla oynanan multiplayer haritalarında istediğiniz oyun modunu seçerek istediğiniz zorluktaki botlarla sıradan bir asker gibi oynayabilmekten bahsediyorum. Eski FPS'lerin neredeyse hepsinde bulunan bu seçenek maalesef son 10 yıldır dama atılmış durumda.

Casual FPS'ciler, birleşin!

İşte sonunda tüm bu feryatlarım duyulmuş olacak ki, Google'da "çevrimdışı botlu FPS oyunları" benzeri bir arama yaparken *Ravenfield*'la karşılaştım. Arkadaşlar, bu oyunun derdi çok basit, ama yaptığı işi gayet iyi yapıyor.



Ravenfield tam olarak yukarıda şikâyet ettiğim sorunları çözmek üzere hazırlanmış. Uzun uzun dertlerimi anlatmamın nedeni *Ravenfield*'ı değerli kılan şeyi göstermekti aslında. İstediğiniz haritada, istediğiniz sayıda ve zorlukta botla dilediğiniz oyun modunu başlatıyor; sonrasında da bu botlardan herhangi bir üstünlüğü olmayan sıradan bir asker olarak oyuna girebiliyorsunuz. Olay bundan ibaret, hatta (ileride eklenir mi bilmem ama) şu anda herhangi multiplayer seçeneği yok, tamamen tek kişinin oynamasına yönelik tasarlanmış bir yapım.

Önemli olan iç güzellik

Tabi casual dediysem içi boş bir oyunmuş gibi anlaşılmasın; oyunda şu anda bile 10'un üzerinde harita, çeşit çeşit oyun modu, farklı türlerde birçok silah, ekipman ve araç mevcut. Üstelik bunların sayısı sürekli gelen güncellemelerle artmaya devam ediyor. Anlayacağınız istediğiniz savaş alanında, istediğiniz şekilde oynayabilirsiniz. Gökleri domine edip kuş uçurtmamanız da mümkün, susturuculu silahlarınızı kuşanıp düşman hatlarının arkasına sızmanız da.

Yine de her şeyin güllük gülistanlık olmadığını belirtmek gerek. Örneğin yapay zekânın hâlâ önemli eksikleri var. Optimizasyon konusunda da özellikle kalabalık çatışmalarda sıkıntılar yaşanabiliyor. Ancak bunlar kesinlikle erken erişim sürecinde çözülebilecek sorunlar ve oyunun şu anki haliyle bile oldukça eğlenceli olduğunu söylemeliyim. Zaten yapımcı da farklı kanallar üzerinden oyuncularla sürekli iletişim halinde ve oyunculardan gelen geribildirimleri ciddiye alarak hareket ediyor.



Resimdeki uçakların birisi düşmek üzere, bilin bakalım hangisi?



Başka neler var?

CALL OF DUTY: GHOSTS / BLACK OPS II:
Serinin diğer oyunlarında da benzer seçenekler var ancak özellikle bu 2 oyun gerek oynanabilir modlar, gerek yapay zeka açısından öne çıkıyor.

UNREAL TOURNAMENT 3:
Her ne kadar oyunışı artık eskimiş olsa da araçlı bayraklı Conquest modunun hâlâ dişe dokunur pek rakibi yok.

STAR WARS: BATTLEFRONT SERİSİ:
Gerek eski gerek yeni oyunlarıyla oyuncuya istediği şekilde botlarla oynama seçeneği sunan değerli bir seri.

+

- BOTLAR VAR
- Öğrenme evresi çok kısa
- Çeşit çeşit araç ve harita var
- Mod desteği

−

- Yapay zekânın gelişmesi gerek
- Ufak optimizasyon sıkıntıları
- Tam sürüm için içerik biraz daha artmalı

Son Karar

Tam sürüme kadar gerekli düzeltmelerle şahane bir oyun olabilir.

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** SteelRaven7 | **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-147-rf

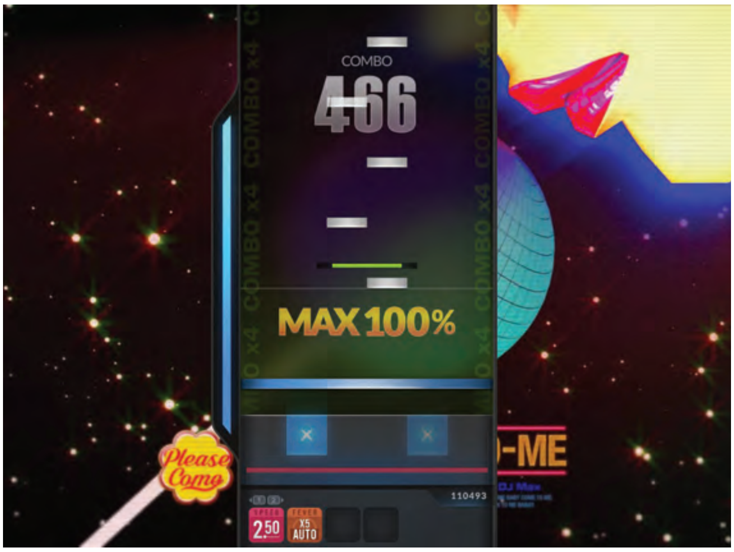
DJMAX RESPECT V

Oha PC'ye DJMax geldi!

ÖMER AKDAĞ

"Ve yine ben ve yine bir *DJMax* övme seansı!" diye giriş yapacaktım ama bu sefer o kadar da övmeyeceğim, söz.

Dergiyi takip eden çoğunuz benim *DJMax*'i aşırı sevdiğimi biliyordur herhalde. Yukarıdan notaların aktığı, sizin de doğru zamanda doğru tuşa basmaya çalıştığınız bu oyunu benim ve oynayan herkesin neden bu kadar çok sevdiğini anlamanız karşıdan biraz zor, denemeniz lazım. Şarkıların *Guitar Hero, Rock Band* gibi oyunların aksine direkt bu oyunun oynanışı düşünülerek bestelenmesi *DJMax*'i özel yapan ana nokta diyebilirim. Çok uzun sürmeyen ve asla tekrara düşmeyen şarkıları çalarken öyle böyle moda girmiyorsunuz, öyle böyle eğlenmiyorsunuz. Her şarkının ayrı ayrı çok tatlı kliplerinin olması da çok çok sevdiğim bir diğer şey.



« Videoları da göz ucuyla izleyeyim derseniz oyun alanını sağa–sola alabiliyorsunuz.

Ne neydi?

En son, adı *DJMax* olmasa da aynı yapımcıların neredeyse aynı şarkı listesiyle ve klavyeye özel bir oynanışla önümüzde koyduğu *Tapsonic Bold*'u yazmıştım yine bu sayfalara. Bu PC'ye çıkan DJMax'inse PS4'teki DJMax Respect'ten pek bir farkı yok. Daha doğrusu erken erişim olduğu için birkaç eksiği var ama birkaç aya tam sürüm çıkınca birkaç yeni şarkı, bir yeni mod ve klavye desteği hariç aşağı yukarı aynı oyun haline gelecek. Yani bir ihtimal PS4'ünüzde *DJMax Respect* varsa bu *Respect V*'ten çok ekstra şeyler beklemeyin, siz PS4'ten devam.

Gamepad'le oynarsanız oyun tıpkı diğer *DJMax*'ler gibi aşırı zevkli. Klavye olayıysa biraz karışık. *Tapsonic Bold*'un aksine direkt klavye için yapılmış bir oyun değil bu, dolayısıyla nota akışları klavyeye çok uygun değil. Bir de *Tapsonic Bold* 6 tuşla oynanıyordu, burada 8+2'ye kadar çıkabiliyorsunuz, aşırı zor oluyor. Yalnız klavye kasmak isteyenler için bilmemkaç tuşa aynı anda basmalı hayvani yeni bir zorluk da eklemişler, klavyenizi piyano gibi kullanmak isterseniz dükkân sizin. Beni çok aştı o.

Air isminde basit bir mod var yenilik olarak. Diğer oyuncularla aynı anda şarkı çalıyorsunuz, kaybetme-kazanma yok. Öyle arkama yaslanıp bir şeyler çalayım, arada diğer oyuncularla mesajlaşayım modunda relaks bir mod. Çok önemli olmasa da hoş bir eklenti. *DJMax*'lerden alışık olduğumuz Mission moduysa henüz eklenmedi.

Onun dışında sağında solunda birkaç eksik, birkaç bug var oyunun. Ben mesela şarkı listesini göremiyorum, tek tek gezmem gerekiyor şarkıları. Veya ne bileyim, 6 tuşlu mod oynuyorum, şarkı bitince varsayılan olarak 4'e geri dönüyor, seçimimi hatırlamıyor, tekrar değiştirmem gerekiyor her şarkıda. Biraz da optimizasyon sıkıntısı var. Giderilir herhalde.

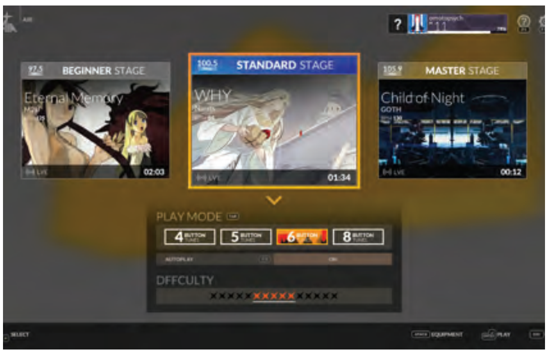
Cevabı basit sorular

Peki asıl soru: PC'de hangisini tercih etmeli, *DJMax Respect V*'i mi *Tapsonic Bold*'u mu? İlla gamepad'le oynayacağım diyorsanız, erken erişim olduğunu da hesaba kattığınızı düşünürsek, *DJMax* tek şansınız ama *Tapsonic Bold*'un klavyeli oynanışını ben daha bir seviyorum sanki. Ama aralarındaki en büyük fark fiyat. Maalesef *DJMax*'in fiyatında *Tapsonic Bold*'un aksine çok bir yerelleştirme yapmamışlar. Türkiye fiyatları *DJMax*'in 265 TL, *Tapsonic Bold*'unsa sadece 32 TL.

Net konuşmak gerekirse ikisi aynı fiyat olsaydı ve de *DJMax* erken erişim olmasaydı bile *Tapsonic Bold*'a kayardım sanırım. Bu fiyat farkıylaysa kıyas söz konusu bile değil. 32 TL lan, alın oynayın şu *Tapsonic Bold*'u bi'!!



En eski DJMax videolarını oranlarını bozarak kullanıyorlar, ona biraz gıcığım.



+

- DJMax diyorum! PC diyorum!
- Oynanış her zamanki gibi basit ve çok keyifli
- Oynanışa özel bestelenmiş, eskisiyle yenisiyle yüzlerce müthiş şarkı
- Air modu hoş bir eklenti

–

- Erken erişim, az mod var
- Erken erişim, biraz da bug var

Son Karar

Erken erişimden çıkınca yapılmış en iyi müzik oyunu olacağına dair pek şüphem yok. Yine de fiyatını da düşününce Tapsonic Bold diyorum.

TÜR: Müzik | **YAPIM / DAĞITIM:** Neowiz | **DİJİTAL İNDİRME:** 265 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-147-respect

Silah icat edilince bozulan mertlik, zırhın icadıyla neden düzelmedi?





SAIRENTO VR

Dumanlı punk

ALİ SEZGİN

Sanal gerçeklik gerektiren yeni bir oyun oynarken en sevdiğim an öncesinde gözlüğü taktığım o ilk an oluyor. Sıradan oyunlarda Youtube'da birkaç videoya bakıp, ekran görüntülerini incelerseniz aşağı yukarı bir fikriniz oluyor. Sanal gerçeklikteyse o gözlüğü takmadan hissiyatı anlamak mümkün değil. Gözünüzü açtığınızda kendinizi nerede bulduğunuz, ortamın sesleri, verilen atmosfer, videolardan o kadar farklı oluyor ki bence sanal gerçeklik deneyiminin en etkileyici anı da bu. *Sairento VR*'da gözümü açtığımdaysa kendimi katanalar, robotlar ve The Matrix'i aratmayan yavaş çekim sahneleriyle dolu bir aksiyon filmde buldum. Tekrar tekrar izlemek isteyeceğiniz türden bir film...

Sairento VR aslında aşina olduğum bir oyun sayılır. HTC Vive'ı bundan 3 sene önce ilk aldığımda piyasadaki az oyundan biriydi kendileri. Elbette bir erken erişim oyunu olarak, henüz kimliğini bulmamış bir oyundu. Aradan geçen uzun sürede başka bolca oyun çıktı, *Sairento* da doğal olarak radarımdan uzaklaştı. Ta ki resmi çıkışını yapana kadar. Aradan geçen yıllar hem görsel anlamda hem de oynanış olarak *Sairento*'ya fazlasıyla yaramış. Steampunk Asya mimarisine sahip atmosfer daha detaylı hale gelmiş ve yapımcılar oyunu daha akıcı hale getirecek bolca yeniliğe imza atmış. Amaç dalga dalga gelen düşmanları temizlemek olsa da bunun o yaratıcılık gerektiren oyunlardan olduğunu özellikle belirtmeliyim. VR'ın ilk döneminde çıkan "dalgalı düşman" oyunlarının aksine burada hoplamak, zıplamak veya kayarak saldırmak mümkün. *Sairento VR*'ı oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız. Bunun nedeni de oyunun su gibi akıp gitmesinin aksine akmaması. Hemen her harekette yavaş çekime giriyor veya zamanı durduruyorsunuz.

Taş-Makas-Katana

Oyunun muhteşem mekanikleri olmasına rağmen, doğrudan bir senaryosu yok. İçerik gittikçe zorlaşan bölümler ve açılabilir silahlar üzerinden gidiyor. Bana göre bu yeterli olsa da böyle mekaniklere sahip bir oyun için, bir sonraki mantıklı adımın hikaye yönünde olması gerektiğini düşünüyorum. Düşman çeşitliliği beni pek tatmin etmese de, onların hakkından gelebilecek farklı mekaniklere sahip silahlar konusunda bir kıtlık yok. Katanalar, ninja yıldızları, ateşli silahlar, patlayıcılar derken bir anda elinizde küçük bir orduya yetecek kadar mühimmat oluveriyor.

Sairento her firmanın kendi hareket çözümünü ulaştırmaya çalıştığı bir dönemde yaratıldı ve bunun da etkilerini oyun dâhilinde görmek mümkün. Doğrudan analog kolla yürümek veya ışınlanmak yerine, "gecikmeli ışınlama" diyebileceğim bir mantık kullanılmış. Gitmek istediğiniz yeri seçiyorsunuz ve oyun sizi bir oraya doğru zıplatıyor. Sonrasında duvarda koşmak veya kaymak da mümkün olsa da bu gecikme sayesinde beyniniz kendini alıştırdığı için herhangi bir mide bulanması olmuyor. VR'da herkesin sorduğu ilk sorulardan biri olan "Mide bulandırıyor mu?" sorusunun en azından kendi açımdan verebileceğim cevabı bu olsa gerek.

Gideceği yeri gösteren ninja

Beni yapmaya çalıştığı gibi bir aksiyon filminin içinde hissettirip hissettirmediği sorusunun cevabıysa büyük oranda olumlu. Bir süre sonra amaçsızca robot öldürmek sıksa da, hemen hemen her silahı kullanmak keyifli. Yapacak bolca farklı strateji ve taktik var. Görevler esnasında yanınıza alabileceğiniz 4 farklı silahı farklı kombinasyonlarda seçerek ilginç stratejiler geliştirmek de mümkün. *Sairento VR* uzunca bir oyun deneyiminden çok, arada sanal gerçekliğe dalıp stres atmak isteyen oyuncular için daha uygun bir tercih olacaktır.



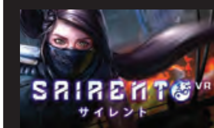
+

- Aksiyon filmi kahramanı olma hissini iyi veriyor
- Bolca silah ve ekipman
- Yaratıcı bölüm tasarımı
- Hareket sistemi gayet sağlam

−

- Senaryo eksikliği hissediliyor
- Kendini fazla tekrar ediyor

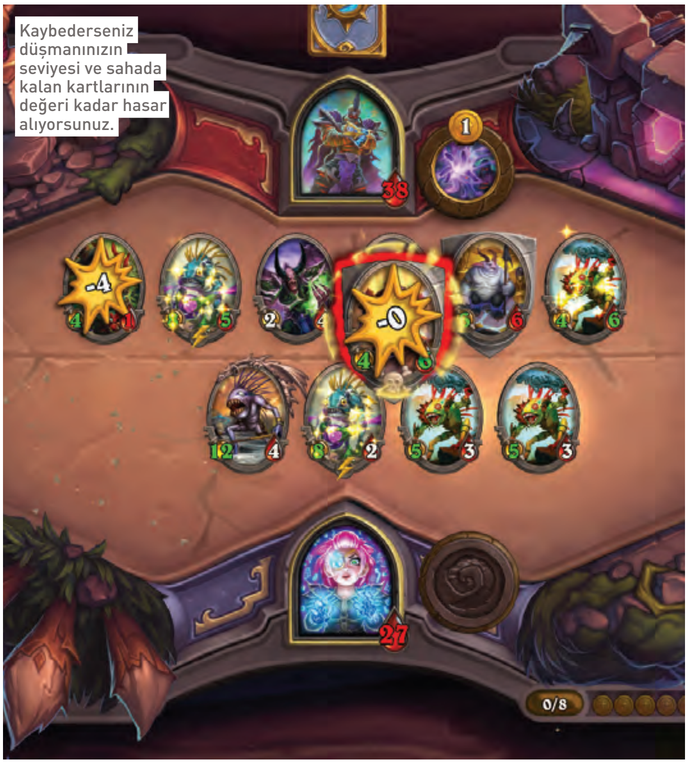
7

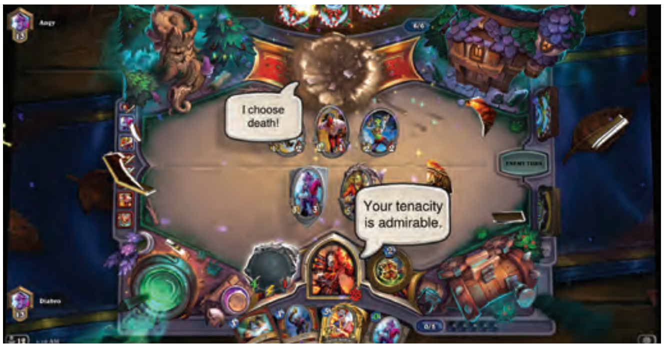


Son Karar

Bir gün herkes 10 dakikalığına aksiyon kahramanı olacak.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Mixed Realms PTE, SwagSoft | **DAĞITIM:** Mixed Realms PTE
DİJİTAL İNDİRME: 49 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-147-sairento







HEARTHSTONE: DESCENT OF DRAGONS

Fazla protein almış kertenkeleler

ALİ SEZGİN

Etrafında doğup büyüyen onlarca kart oyunu yavaş yavaş unutulurken *Hearthstone* uzun ve sağlıklı ömrünü kendini sürekli olarak geliştirip yenilenmesine borçlu. "Ejder yılı" neredeyse hiç ejderha içermiyordu ama bu yılın son paketi oyunu adeta ejderhaya boğdu. Efsane kartların yanı sıra Azeorth'un en güçlü ejderhası Death... Galakrond da bu paketle birlikte çıkışını yaptı. *Descent of Dragons*'la birlikte uzunca bir süre kimsenin oyunda yeterince ejderha olmayacağından yakınacağını pek sanmıyorum.

Descent of Dragons aslında pek çok yönden karma bir paket diyebiliriz. Normalde bir yenilik geldiğinde bunlar her sınıfa gelirken, bu pakette durum biraz farklı. League of Explorers ve EVIL'ın amansız mücadelesinde, Galakrond kötücül bir ejder olarak tahmin edebileceğiniz üzere kötülerin tarafında oluyor. Galakrond'un güçlü ve etkileyici olması için onu bir kahraman kartı yapmışlar. Diğer kahramanların aksine varlığını Invoke mekaniği sayesinde sürekli olarak hissettiriyor üstelik. Galakrond destenin içinde bile olsa, Invoke özellikli her kart kullanıldığında kahraman yeteneği aktif hale geliyor. Shaman için bu 2/1 canlı Rush özellikli bir elemental çağırmakken, Rouge içinse eline gelen bedava bir Lackey oluyor. Invoke özellikli kartlar ayrıca Galakrond'u güçlendiriyorlar ki kendisi son seviyeye geldiğinde baş etmesi güç Battlecry özelliklerine kavuşuyor.

Kötülerin böyle güçlü bir müttefiki varken, iyilerin tek çaresiyse her *Warcraft* karakterinin yaptığı gibi görev yaparak güçlenmek oluyor. Mikro görevler sayesinde çeşitli şartlar yerine getirildiğinde oyunun dengesini ciddi anlamda lehinize çevirecek avantajlar yakalıyorsunuz. Örneğin Paladin'in 2 manalık yan görev kartı Sanctuary'le eğer o el hasar almazsanız, 3/6'lık Taunt özellikli bir yaratık oyun alanında sizin oluyor. Görebildiğim kadarıyla genelde Galakrond'lu desteler uzun oyunları tercih ederken, geriye kalan yan görevli desteler işi olabildiğince çabuk bitirmek istiyorlar.

Hearthstone'lu auto chess mi?

Bu paketle birlikte gelen bir diğer efsane oyun modu da Battlegrounds oldu. Pek çok yapımcının yeni battle royale olarak gördüğü auto chess, kart oyunları üzerinden oynaması oldukça zevkli bir mod olmuş. Diğer oyunlarda kahramanların sınıfları ve pasif özellikleri önemliyken, burada türleri ve Deathrattle ve Battlecry gibi alışıldık *Hearthstone* mekanikleri önem kazanıyor. Dövüşler soldan sağa olduğu için doğru planlamayla çok çılgın saldırılar yapmak mümkün. Yeter ki çatışmaları kazanarak düşmanınızdan hasar yememeye bakın.

"Pişti!" dediğim için handan kovuldum

En üst seviyelere ulaşmaya çalışan, en iyi olma hedefinde bir *Hearthstone* oyuncusu değilim. Aksine saçma desteler yapmayı, oyuna eklenen anlamsız mekaniklerle kazanmaya çalışmayı, farklı oyuncularla karşılaşmayı daha çok seviyorum. Paket bana oynamam için çok sayıda ilginç kart verse de çıktığı ilk dönemde karşılaştığım oyuncuların neredeyse tamamının Shaman oynaması biraz can sıkıcıydı. Şu an daha dengeli bir deste dağılımı var ve bu durumdan şikayetçi olduğumu söylemem zor. Kartlar arasında bolca ilginç ve eğlenceli özelliğe sahip seçenek de mevcut. Invoke ve yan görevlerse oyunun metasını kalıcı olarak değiştirecek potansiyele sahipler. Sözün özü bir *Hearthstone* ek paketinde olması gereken her şey burada var. Denge konusunda daha dikkatli olunabilirdi ancak bunun da Blizzard'ın gözetimi ve ilgisiyle çözülemeyecek bir sorun olduğunu düşünmüyorum.

TÜR: Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 70 euro (60 kart paketi alırsanız) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** icy-veins.com

ARISE: A SIMPLE STORY

one ps4 win

Journey'i özleyenlere

Platform-bulmaca oyunlarıyla pek aram olmasa da güzel ve sade bir teması olanları ayıla bayıla oynuyorum. Arise da çıkmadan önce fragmanında hissedilen duygusal tonu ve sade yapısıyla ilgimi çekmeyi başarmıştı. Bir de üstüne engelleri aşmak için zamanı kontrol etmek gibi gayet eğlenceli bir mekaniği olunca çıktığı gibi başına oturdum. Bahsettiğim mekanik oynanışın temelini oluşturduğu için kısaca açıklayayım. Genel olarak tüm bölümlerde farklı temada bir zaman akışı var. Kimi bölümlerde mevsimler akıp giderken, diğerinde anlık bir doğal afetin birkaç saniyesini yaşıyorsunuz. Yapmanız gerekense bu anlarda zamanı ileri veya geri sararak ortamı size uyacak şekilde değiştirip yola devam etmek. Zaman gibi sizin kontrolünüzde olmasa da boyut kavramı da bölümden bölüme değişebiliyor ve bu da çeşitlilik açısından çok yaratıcı ortamlara imkân vermiş.



Doğrusu Arise beni hiç beklemediğim bir yerden vurdu. Hiçbir sürprizi bozmak istemiyorum çünkü zaten 2-3 saatte bitirebileceğiniz kadar kısa süren bir yapım var karşınızda ancak rahatlıkla söyleyebilirim ki boyutuna göre çok yüklü bir hikâyesi var bu oyunun. Basit mi, kesinlikle basit, zaten oyunda herhangi bir diyalog vs. de bulunmuyor. Ancak bu basit hikâyeyi olabilecek en güzel şekilde anlatmayı başarmış.

O yüzden Arise'a bir oyun değil de 2-3 saatliğine oturup eşlik edeceğiniz bir film gibi yaklaşmanızı öneririm. Başladıktan sonra bitirene kadar bırakacağınızı da sanmıyorum. ■ **MUTLU**

+
- Muhteşem çizimler, müzikler
- Hikâye
- Zorluğu tam tadında
- Türkçe desteği

−
- Süresine göre fiyatı biraz yüksek

8+

Son Karar

Dopdolu, 3 saatlik bir sanat eseri.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Piccolo | **DAĞITIM:** Techland | **DİJİTAL İNDİRME:** 45 TL (Epic), 98 TL (PSN, XBL) | **DAHASI İÇİN:** arise-game.com

EURO TRUCK SIMULATOR 2: ROAD TO THE BLACK SEA

DLC lin osx win

Metrobüs bulamıyorlarsa tıra binsinler

Çıktığı günden beri durmadan Avrupa'nın dört bir yanına açılan Euro Truck, 7'nci yılında nihayet Türkiye'ye geldi. Üstelik baskılarımıza dayanamayıp Doğru Avrupa'nın yarısını, koca Balkanları aşarak geldi.

Öncelikle Macaristan (Going East DLC'si) üzerinden Romanya'ya geçiyoruz. Oradan Kiril harfleri arasında Bulgaristan'da, Balkan mimarileri eşliğinde Doğu Avrupa havasını iyice soluduktan sonra en sonunda Kapıkule'den Trakya'ya giriyoruz. Tabii bu arada AB'den çıktığımız için her sınırda şimdiye kadar görmediğimiz sıkı kontrollerden geçiyoruz.

Şimdilik Trakya'da sadece 3 ilimizi (Edirne, Tekirdağ ve İstanbul) ziyaret edebiliyoruz. İstanbul, tanıtımlarda da çokça vurgulandığı üzere Avrupa'nın en büyük şehri olarak geliyor ETS2'ye. Ölçek olarak bir ucundan bir ucuna giderken şehrin büyüklüğünü hissediyorsunuz. Ancak yükselttiği beklentilerin biraz altında kalıyor. Anadolu Yakası olmasa bile en azından Avrupa Yakası'nın merkezine biraz daha girmek isterdim. Şu an Başakşehir, Bakırköy dolaylarından öteye gidemiyoruz. Tabii en azından Atatürk Havalimanı gibi büyük bir simgenin oynanabilir olarak eklenmiş olması güzel.

Tabii Türkiye burada kalmayacaktır. Daha önceki DLC'lerden bildiğimiz gibi, resmi güncellemelerle Türkiye büyüyecektir. O zamana kadar gayrı resmi modları, özellikle de Promods'un Türkiye güncellemelerini merakla bekliyoruz. ■ **BURAK**

7+

Son Karar

ETS seven hiçbir Türk oyuncunun bu DLC'yi kaçırmak isteyeceğini sanmıyorum.





TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** SCS Software | **DİJİTAL İNDİRME:** 48 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-147-ets

PLANET ZOO: ARCTIC PACK

DLC win

Kutuplardan gelen sevimli içerik

2019 sonbaharının sürprizlerinden, yılın en iyi tycoon oyunlarından biriydi Planet Zoo. Yapımcı ve dağıtımcı Frontier Dev., yılbaşı zamanına denk getirdiği kutuplar içerik paketiyle dört hayvan türü daha eklemiş sanal bahçemize katabileceğimiz: Kutup ayısı, ren geyiği, beyaz kurt, dağ koyunu.

Böyle deyince içerik azmış gibi geliyor ancak dahası var: Senaryo modundaki iki görev, serbest moda (sandbox) eklenen tundra bitki örtüsü harita seçeneği, bazısı doğrudan yılbaşı temalı ışıklandırma, süs, bahçe mobilyası gibi eşyalar, Viking mimarisine benzediği için bazı oyunculara cazip gelebilecek ahşap kulübe, barınak ve personel binaları. İnşaat modunda kullanılabilecek bu ıvır zıvırın toplam sayısı 200'ü buluyormuş bu arada. Başka türlerle yaşam alanlarını paylaşmak istemeyen, soğuk iklime alışık kutup ayısı, ren geyiği gibi arkadaşlarımıza özel habitatları tek tek hazırladıktan sonra bu kutup paketiyle ne yapıyoruz diye sorarsanız, fazla bir cevap veremiyorum doğrusu. The Sims 4 ve başka bazı oyunların 2010'larda kanıksanmış bir-iki saat oyalama potansiyelli içerik paketleri aklıma geliyor, o kadar. Kanada kurdu, beyaz kurt da denilen "arctic wolf" bembeyaz tüyleri ve heybetli görüntüsüyle sevimli ve güzel ama hakikaten. Paket hayvanat bahçemizde yeni içerik ve çeşitlilik getiriyor getirmesine ama yeni bir oynanış sunmuyor işte.



Oynanışta birtakım yenilik ve gelişmeleriyse, 4 küsur GB'lık ücretsiz güncellemede buluyoruz. Bu yamayla hayvan dostlarımızın yaşlanmasını geciktirme seçeneği gibi önemli, oynanışa esneklik ve keyif katan ilâveler gelmiş, gayet de iyi olmuş. Kutup soğuğu temalı, yılbaşı ve Viking süslü bu paketi ana oyunu alıp tüm içeriği tüketip sıkıldıysanız tavsiye edebilirim. Benim gibi içerikte dokunmadığınız bölümler varsa, acele etmeyip iyi bir indirim beklemeniz mantıklı olacaktır. Bu yeni hayvan dostlar neyse ki soğuğa alışıklar, üşümüyorlar. ■ NOYAN

7

Son Karar

Soğuk iklimin getirdiği sevimli kutup hayvanları ve eşyalarıyla, bir süreliğine oynamaya değer bir içerik paketi.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Frontier | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 3+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-147-arctic

SID MEIER'S CIVILIZATION VI: GATHERING STORM

DLC win ps4 osx lin sw one

Konsolda da oluyormuş

İnsanın aklına tabii hemen "Saçma sapan konuşmayın lan konsolda Civ mi oynanır?" gibi şeyler geliyor ama oynanıyormuş arkadaşlar. Yine her gün eve gidip Civ açacağım anı iple çektim, her seferinde anca uykudan gebermeye yaklaşınca başından kalktım. Yani kısacası konsol monsol, Civ o "bir tur daha" hissiyatından hiçbir şey kaybetmemiş (ilk iki Civ varmış konsolda bu arada, onları hiç oynamamıştım).



Finlandiya'daki kafirler İspanyol engizisyonunu beklemiyordu.

Oynanış rahat da PC kadar rahat mı peki? Hayır ama ona çok yakın, sadece bir tık altında diyebilirim. L1/R1 tuşlarıyla menüleri açıp istediğiniz yere birkaç tıklamayla gidebiliyorsunuz. Birim hareket ettirme, şehir geliştirme falan da en rahat nasıl olur diye düşünülmüş de öyle yapılmış. Hani alışması beş dakika falan sürüyor, ne neredeydi diye taramadan ezbere akıcı bir şekilde oynamaya başlamanız da 1-2 saat. Tek sorun tur aralarının iyi bir PC'den çok daha uzun sürmesi. Özellikle fetih oynamadığımda, yapacak az şeyim olduğunda ilerleyen çağlarda 10 saniye oynayıp standart haritada yaklaşık 1 dakika beklediğim çok oldu (standart PS4). Bir yerden sonra aralarda okuyayım diye yana laptop'tan görsel roman açtım, öyle diyeyim. Tabii konsolda oyunun modlanamadığını ve çok daha pahalı olduğunu unutmayın.

Konsolda oyunun Gathering Storm'lu halini oynadığım için Gathering Storm başlığını attım, 1-2 şey de onun hakkında söyleyeyim de âdet yerini bulsun. Doğal afet sistemi çok önemli olmasa da hoş bir eklenti, World Congress'se çok mantıklı ve yeni bir stratejik katman ekleyen bir sistem olmuş. Pek iyi işlemeyen Warmonger sistemini değiştirmeleri de isabetli bir karar. Kısacası önceki paketi sallayın da Civ VI'yı Gathering Storm'suz oynamak hata olur bu saatten sonra. ■ ÖMER

8

Son Karar

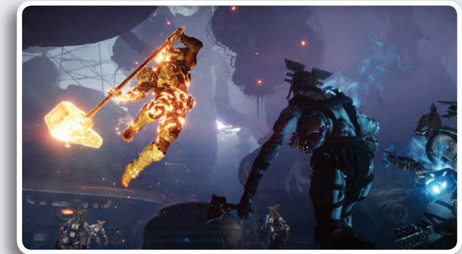
Neredeyse PC'deki kadar rahat oynanıyor.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Firaxis Games | **DAĞITIM:** 2K Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 319 TL (ana oyun), 189 TL (Expansion Bundle) (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** civilization.fandom.com

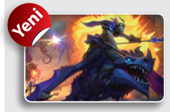
YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AY DA OYUN AÇISINDAN KURAK! EEE... YOK SENE SONU, YOK 2010'LU YILLARIN SONU DERKEN HERKES ON ON YILIN EN ŞUSU BUSU LİSTELERİNE DALDI, KİMSE ŞİMDİ ÇIKIP DA ARADA KAYBOLMAK İSTEMİYOR!

ÇOK OYUNCULU



DESTINY 2: SHADOWKEEP
PC, PS4, X-ONE
Shadowkeep hem Destiny 2'yi yeni oyunculara ulaşılabilir hale getirmeye hem de Destiny'ye zaman harcamış oyuncularını yeni görevler ve meydan okumalarla oyunda tutmaya çalışıyor. Destiny'cilerin sevdiği bir lokasyon olan Ay'a gerş döndüğümüz bu paket, gerçekten amacına ulaşıyor mu, o tartışılır.



Yeni!

Hearthstone
PC
Yeni güncelleme Descent of Dragons çıktı ve sadece kart değil yeni oyun modu da getirdi.



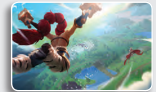
Tom Clancy's The Division 2
PC, PS4, X-One
Ana oyun aşırı genişti, gelen ücretsiz güncellemeler onu daha da genişletti. En iyi looter shooter'lardan.



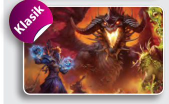
Mordhau
PC
Yakın dövüşe odaklanan az sayıdaki multiplayer oyundan hiçbiri Mordhau kadar tutmamıştı.



Hunt: Showdown
PC, PS4, X-One
Biraz co-op, biraz rekabet, biraz battle royale ve derinleştikçe derinleşen bir oynanış...



Battlerite Royale
PC
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.



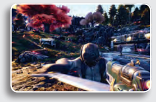
Klasik

World of Warcraft Classic
PC
2004'te dünyayı değiştiren oyun, o 2004'teki haliyle tekrar çıktı. Hayırlısı...

RYO (Rol Yapma Oyunu)



POKÉMON: SWORD & SHIELD
SWITCH
Galar bölgesinde dolaşıp pokémon avlamaya, küçük dövüşlerde pokémon'unuzu geliştirip büyük arenalarda savaşmaya hazır mısınız?! Bir Switch'iniz varsa elbette ki hazırsınız! Belki o beklediğimiz devrimsen Pokémon oyunu değil ama Pokémon yine de ya! Her şekilde kendine bağlıyor!



The Outer Worlds
PC, PS4, X-One
RYO uzmanı Obsidian'dan herkese sataşıp, bir yandan da yolsuzluk çözümleyeceğiniz bir bilimkurgu.



Code Vein
PC, PS4, X-One
Geçmişimizin sırları falan filan yine. Fakat Soulslike oluşu ve görselleri için belki bir şans verilerbilir.



Disco Elysium
PC
İster işinizi layığıyla yapın; ister işinizi boşverip, rüşvet alıp, kendinizi alkole verin...



Indivisible
PC, PS4, X-One
Çok boyutlu, Uzak Doğu efsanelerinden esinlenen hikayesiyle yılın başarılı bağımzıslarından.



The Surge 2
PC, PS4, X-One
Bu da Soulslike olsun ama daha çok hikâyesi olsun, eh biraz da pratik olsun, o kadar da yormasın diyenlere.



Klasik

Star Wars: Knights of the Old Republic
PC, X-One
Hazır Star Wars içeriği bolken bir de klasik koyalım dedik. Eski Cumhuriyet'in havası cidden çok başka be...

AKSİYON

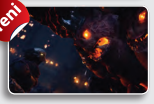


Yeni!

SHENMUE III
PC, PS4
B-sınıfı bir kung fu filminin içinde olmak hiç bu kadar keyifli olmamıştı!18 sene sonra yarım kalan seriye geri dönen Yu Suzuki'nin dingin tarzını sonuna kadar yansıttığı bu oyun, bizleri Ryo'nun intikam serüveninde bir adım ileri taşıyor. Sevenlerin bayıldığı, sevmeyenlerin katlanamadığı Shenmue, kendi tarzından ödün vermiyor.



Death Stranding
PS4
Death Stranding gerçekten harika bir tecrübe ama sağa sola kargo taşımak da herkeslik değil, o da kesin.



Yeni!

Darksiders: Genesis
PC, PS4, X-One, Switch
Bolca iblis kesmece, iyi bir hikâye. Utanmasak Darksiders III'ten daha Darksiders diyeceğiz. Dedik hatta ya!

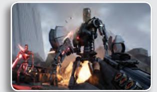


Star Wars Jedi: Fallen Order
PC, PS4, X-One
Order 66'ten son anda kaçan bir Padawan olarak Jedi'ları yeniden bir araya getirme peşindeyiz. Özlenen SW oyunu.



Yeni!

Asterix & Obelix: The Crystal Menhir
PC, PS4, X-One, Switch
Çok keyifli bir evreni olmasına rağmen oyun mekanikleri ve bulmacalarının basitliğiyle biraz sınıfta kalıyor.



Terminator: Resistance
PC, PS4, X-One
Gelecekte geçen, New Vegas esintili bir Terminator oyunu mu? Kulağa güzel gelmiyor mu sizce de?



Yeni!

MechWarrior 5: Mercenaries
PC
Eğer mecha kullanma fikri size keyifli geliyorsa alın gitsin! Fakat bazı teknik aksaklıkları da yok değil.

Fakat Witcher'ın dizisi çok güzel olmamış mı?

1. *Güzel ama "çok" değil. Oyunlar daha sadıktı. - M. İHSAN*
2. *İlk bölümde hal tavırlara fena göz devirdiğim için henüz devamını getirmedim, umarım olmuştur. -ONUR*
3. *Ben diziyi acayip beğendim, bazen her şeye kulp bulmayıp sadece keyfini çıkarmaya bakmak gerekiyor. - ESER*
4. *Zaten ırkçılık eleştirileriyle dolu bir kitap varken ırkçılığa tepki vermek için lore'un bozulmasını hoş göremedim. - MUTLU*
5. *Duydunuz mu Henry Cavill de oyunları oynamış. Henry Cavill de seviyormuş oyunları. Duydunuz mu bak Henry Cavill de... - GÜLHİS*

Bu yıl en çok hangi teknoloji ürününe sövmüşsündür?

1. *YouTube'cum hayır Premium üyelik istemiyorum, almayacağım, yok reklamları kapatmak da istemiyorum, 3 ay bedava da... - MUTLU*
2. *Epic Store; oyun süresini saat değil de gün cinsinden gösteren, "cloud save" özelliği düzgün çalışmayan, kağnı hızındaki Epic Store... - ONUR*
3. *Ofisten arakladığım anakart, ofisten arakladığım işlemci fanını bir türlü çalıştırmayınca ağır dellenmiştim. - ÖMER*
4. *YouTube'a, pespaye ne kadar içerik varsa ağzıma sokuşturmaya çalıştığı için. - SERPİL*
5. *Lanet olası kedi şelalesi!! Kediye dayanamayacaksan neden kedi şelalesisin sen?! -GÜLHİS*

Oyun dünyası için 2020'de ne olmasını diliyorsun?

1. *Sendikalaşma ve yapımcılara mutluluk diliyorum, duyurulan büyük oyunların yarısı düzgün çıksa biz seneyi mutlu kapatırız zaten. - ONUR*
2. *Platforma özel oyun saçmalığı bitse keşke...- M. İHSAN*
3. *Sanki bu sene çok güzel oyunlar çıkacak gibi, nazar değmesin de ertelenmesinler, hayal kırıklığı yaratmasınlar. - ESER*
4. *Kaliteli korku oyunu çıksa mesela, ya da bir The Room daha... - GÜLHİS*
5. *Ocak'la Mart'ın yerinin değişmesini, 3 Mart'ın bir an önce gelmesini. - ÖMER*

STRATEJİ



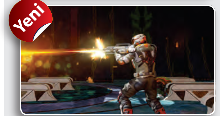
Total War: Three Kingdoms
PC
Çin'i konu alan Three Kingdoms'ın neredeyse her açıdan en gelişmiş Total War olduğuna şüphe yok.



Planet Zoo: Arctic Park (DLC)
PC
4 yeni hayvan ve 200'den fazla yeni dekorasyonla şimdi Kuzey Kutbu havasını kendi hayvanat bahçenize taşıyabileceksiniz.



Abandon Ship
PC
Geminin içine sahip çıktığın yetmez! Geçtiğin sularda düşman gemisi, canavar neyin var mı iyice bir kontrol edeceksin!!



Phoenix Point
PC, PS4, X-One
XCOM'un tasarımcısından keyifli bir sıra-tabanlı taktik oyunu. Fakat bir o kadar da bug ve AI sıkıntısı çektiğini söylemek gerek.

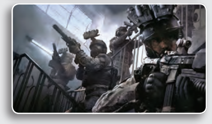


UFO: Enemy Unknown
PC, PS1, Amiga
Yıl 1994. XCOM efsanesini başlatan oyun. Yaratıcısı Jullian Gollop'un Phoenix Point'inin bu kadar ilgi çekmesinin başlıca sebebi.

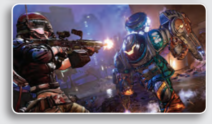
FPS



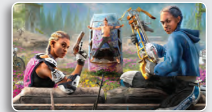
Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...



Call of Duty: Modern Warfare
PC, PS4, X-One
Eski MW'leri sevenler, o tadı arayanlar aradıklarını sonuna kadar bulacak. Fazlasını isteyenlerin durumuysa biraz karışık.



Borderlands 3
PC, PS4, X-One
Vurdu, kırdı, macera... Oh, oh! İyiyiz gene hadi. Hype'landığımız, ağzımızın suyu aka aka beklediğimiz devam oyunu sonunda geldi.



Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?



Halo: The Master Chief Edition
PC, X-One
İster uzun süreli hayranı olun, ister yeni tanışıyor olun; Halo'nun neden FPS türünü tanımlayan oyunlardan biri olduğunu gösteriyor.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Transport Fever 2
PC
Yol yapmaya, ray kurmaya hazır mıyız?! Teknik aksaklıkları eğlencesine biraz ket vursa da, güzel bir ulaşım simülasyonu.



Need For Speed: Heat
PC, PS4, X-One
Eskinin efsane serisi NFS'nin her yeni oyununun en iyi ihtimalle orta halli çıkacağını bilmek bir dram değil de nedir?



ETS 2: Road To The Black Sea
PC
Artık Türkiye, Romanya ve Bulgaristan'da da direksiyon sallayabileceğiniz bu DLC gerçekten hakkı verilerek yapılmış.

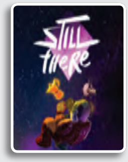


Football Manager 2020
PC
FM bu menajerlik işini nasıl yapacağını iyi biliyor zaten, bir iki ufak dokunuşla hayranlarını yeniden tavlamayı başarıyor.



Colin McRae Rally
PC, PS1
Colin McRae'nin vefatından sonra Dirt ve Dirt Rally isimlerine evrilen serinin ilk oyunu tekerlerimizi yerden kesmişti.

AYIN ALTIN OYUNLARI



STILL THERE

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ah be Warcraft III... 1-2 hafta erken çıksaydın da başka oyun yokken özlemimizi doya doya giderseydik...

Oyun	Tarih
Ocak '20	
AO Tennis 2	9 Ocak
Dragon Ball Z: Kakarot	17 Ocak
Tokyo Mirage Sessions ♯FE Encore	17 Ocak
The Walking Dead: Saints and Sinners	23 Ocak
Commandos 2 - HD Remaster	24 Ocak
Warcraft III: Reforged	28 Ocak
Journey to the Savage Planet	28 Ocak
Şubat '20	
Zombie Army 4: Dead War	4 Şubat
The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics	4 Şubat
Ori and the Will of the Wisps	11 Şubat
Dreams	14 Şubat
Street Fighter V: Champion Edition	14 Şubat
Iron Man VR	28 Şubat
One-Punch Man: A Hero Nobody Knows	28 Şubat
Mart '20	
Final Fantasy VII Remake	3 Mart
Nioh 2	13 Mart
Fairy Tail	19 Mart
Animal Crossing: New Horizons	20 Mart
Doom Eternal	20 Mart
Bleeding Edge	24 Mart
One Piece: Pirate Warriors 4	27 Mart
Persona 5 Royal	31 Mart



SANAL GERÇEKLİK



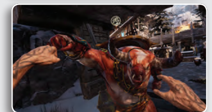
Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
VR'la alakalı olsun veya olmasın herkesin ilgisini çekmeyi başaran süper eğlenceli oyun Beat Saber tam sürüme çıktı.



Gorn
Vive, Rift, WMR, Index
Kısıtlı içeriğe sahip bir oyun olsa da çizgi filmsi görseller eşliğinde bol kanlı gladyatör dövüşleri yapmak çok eğlenceli.

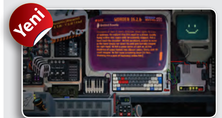


Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



Sairento VR
Vive, Rift
VR'da ninja olmak, katanayla robot kesmek kulağa keyifli geliyorsa harika bir oyun. Peki bir hikâyesi yok fakat mekanikleri eğlenceli.

MACERA & BULMACA



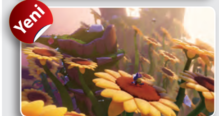
Still There
PC, Switch
Uzayda bir "deniz feneri", yanlızlık, keder ve kahve yapmak üzerine kurulu bir bulmaca oyunu. Gizemli bir mesajla rutininiz bölününce ne yapacaksınız?



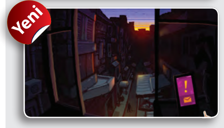
Detroit: Become Human
PC, PS4
Ödüllü bu macera oyununun hikâyesine hayran kalmamak elde değil. Ama PC portu çok da başarılı olmamış.



Interrogation: You Will Be Deceived
PC
Bir terörist grubu dağıtmaya çalışan bir polis dedektifi olarak... Kandırılacaksınız.

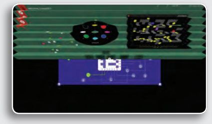


Arise: A Simple Story
PC, PS4
Tasarım olarak son derece güzel, hikâyesi oynadıktan sonra da sizinle kalacak bir platform bulmaca oyunu!



A Night At The Races
PC
Hızlı oynamaya dayalı bir platformer. Sizi şirin tasarımı ve müzikleriyle içine çekip, reflekslerinizi sonuna kadar zorlayacak.

BİR GARİP OYUN



Macdows 95
PC
Türk bir yapımcıdan, çıldırtan bilgisayar şarj etme oyunu. Bulmaca üstüne bulmaca içinde kaybolma vakti.



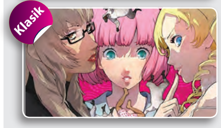
What the Golf
PC
Aha uçtu adam! Uçtu uçtu! Bildiğin halter uçtu! Okçuluk da nereden çıktı? O bir Mario mu? Bir garip oyun işte...



Sayonara Wild Hearts
PC, PS4, Switch
Elektronik müziğin ön planda olduğu bu kısa oyunda tempoyu korumaya ve kalpleri toplamaya çalışın.



Untitled Goose Game
PC
O tabela beni durduramaz dostum! Neden biliyor musun? Çünkü ben okuma yazma bilmiyorum! Kazım ben!



Catherine: Full Body
PS4
Bu kafa karıştırıcı, çekici mi ürkünç mü olduğuna karar veremediğimiz macerayı ilkinde kaçırdıysanız, şimdi dalmanın tam zamanı!



BIRDS OF PREY

Grup Hepsi Gotham'da

-onur kaya



Yırtıcı Kuş Dediler Civciv Çıktı!

Birds of Prey'in esasen filmde lideri olarak gördüğümüz Harley Quinn'le hemşerilik dışında pek bir alakası yok. Grup, Joker tarafından sakat bırakılan Barbara Gordon'ın Oracle kimliğiyle suçla savaşa devam çabaları sonucunda kuruluyor ve mevzular buradan dallanıp budaklanıyor. Harley Quinn, filmle çizgi romanlar arasında bağ kurmak adına geçtiğimiz Ekim ayında Birds of Prey'e dâhil edilmiş bulunuyor. Aynı şekilde çizgi roman sevenlerin özellikle Gotham Central serisinden bilip sevdiği Renee Montoya'yla tıpkı Barbara gibi bir dönem Batgirl maskesini yüzüne geçiren Cassandra Cain de grupta daha önce yer almamış karakterler. Özellikle Cain'in Black Mask'le Harley Quinn arasındaki mücadeleyi ateşleyen kişi oluşu ilginç bir nokta. Harley Quinn, Cassandra'yı korumak için ortalığı ayağa kaldırıyor çünkü.

Yepyeni bir yıla girerken (siz bunu okuduğunuzda girmiş olacağız da ben yazarken henüz girmedik, zaten nasılsa tarihleri hâlâ şaşırıp 2019 yazıyor olacaksınız) elbette en heyecanla beklediğimiz şeylerden biri yeni yılın çizgi roman filmi furyası olacak. Endgame gişesi sonrasında dumanları tüten Marvel Sinematik Evreni biraz geriden gelirken, senelik şenliğimizin açılışını Margot Robbie, ardına taktığı Grup Hepsi kızlarıyla yapacak. "Heyecandan ölüyoruz" demek isterdim ama ne mümkün!

Önden kötümser konuşacağım. Birds of Prey'e heveslenmeye en ufak bir teşebbüsümde ilk akla gelen, elbette filmin içine dâhil olduğu evren karmaşası. DC tekli filmlere odaklanmaya başladığından beri daha düzgün bir grafik yakaladı, bu doğru. Ancak bu durum bir yerde DC Extended Universe dönemine sırtını dayayan filmlerin zaman geçtikçe kendilerini daha garip pozisyonlarda bulmasına yol açıyor. Malum, Joaquin Phoenix'li Joker filmi inanılmaz bir başarı yakaladı ve tek atımlık olacağına yeminler edilen yapımın devam filmi için utanmazlıkla kollar sıvandı. Bu durum elbette Jared Leto'nun "Gangsta" Joker'inin tabutuna son çiviyi çaktı, onun aksine beğenilen Harley de yalnız kaldı. Üzerine bir de tamamıyla yepyeni bir kadro kuran ve ne Joker filmiyle ne EU'yla bağı olan The Batman filmi geliyor. Manşetler "Elimizin altında üç tane farklı Gotham mı olacak şimdi?" şeklinde. Bu sorunun cevabını biz bilmiyoruz ama işin kötü tarafı, muhtemelen Warner Bros da bilmiyor.

Yani şu aşamada Birds of Prey'in görünürde bir anlamı, bir varoluş amacı yok ve olamayacak. Göze gayet hoş gelen rengarenk bir fragmanı var olmasına var, tamam. Ancak DC filmlerinin stilize görsellik altında ezildiğine sık şahit olduk ve Marvel'ın suyunu çıkardığı aynısının farklı renklisi orijin filmlerine de seyirci doydu. Bu yüzden ortalama bir senaryoyu bol renge bulamak şu haliyle izleyici kitlesinden yıldırım hızıyla geri sekecektir diye düşünüyorum. Filmin desteğini alıp karşılığında kendi desteğini sunacağı bir sinematik evren de olmayınca, "büyük resme bakın" serzenişinde bulunma şansı da elinden kayıp gidecek. Onu umursamak için bize meta bir sebep sunulmuyor; Birds of Prey tek başına. "Filmlerin tek başlarına var olabildikleri zamanları özledik" diyenlerdenseniz size hak da veririm. Öte yandan kendi ayakları üzerinde duruyor olsa piyasadaki çizgi roman filmlerinin çok azını bu kadar beğeneceğimiz gerçeğine dikkatinizi çekerim.

İyimserliğe geçersek, Birds of Prey'in şu noktadaki tek şansının Joker'in olması gerektiği gibi tek atımlık bir keyif sunmaya bağlı olduğunu ancak yapımcı ekibin bunu zamanında fark ettiğini varsayabiliriz. Yani, "battı balık yan gider" denip risk alınmış olabilir. Film farklı bir aroma sunmayı başarabilir. Sonuçta elimizin altında "R Rated" olmanın yanında müzikal olmaya öykünür duran, tamamı kadın başrollü, senaristi ve yönetmeni aynı şekilde kadın bir grup süper kahraman filmi var. Baş kötümüzün adı da Black Mask koyulmuş, oyuncusu Evan McGregor olmuş. Hiçbir element ortalamanın üzerine çıkamasa bile kombinin ilginçliğinden paça kurtarılabilir. Bunun gerçekleşip gerçekleşmemesini ne derece umursarız, işte orasını pek bilemiyorum.

YÖNETMEN: Cathy Yan **OYUNCULAR:** Margot Robbie, Mary Elizabeth Winstead, Jurnee Smollett-Bell, Rosie Perez, Bojana Novakovic, Ewan McGregor



HASAN SABBAH

Diğerleri körü körüne gerçeği takip ettiğinde, unutma...

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Bir insan düşünün; ailesi, çocukluğu, eğitimi ve hatta hayatının erken dönemleri hakkında neredeyse hiçbir kesin bilgimiz yok, tahminler ve söylentilerle yetiniyoruz ama ölüm tarihi konusunda günü gününe eminiz (12 Haziran 1124). Çünkü hiçlikten gelen bu adam, 60 yıllık hayatı sırasında gerek yaşadığı coğrafyaya gerek de uzun vadede dünya tarihine öyle büyük etkilerde bulunmuştu ki, ölmeden önce çoktan tarihin şanlı sayfalarındaki yerini almıştı.

Adını duyan bilge vezirlerin, büyük yöneticilerin ve yüce kralların korkuyla titrediği, koca orduları tek bir hamlesiyle savuşturabilen, olabilecek en yakın şekliyle Cennet'i bu dünyada kuran ve emrindeki fedailerinin intihar dâhil her bir emrini sorgulamadan yerine getirdikleri Hasan Sabbah, kimilerine göre bir terörist, kimilerine göre dahi bir yönetici, kimilerine göreyse kutsal bir liderdi.

Yaşayıp güçlendiği dönemde Orta Doğu'daki kaosta zekice hamleleri ve hatasız planlarıyla adım adım güçlenen, yaşadığı dönemde efsanevi Alamut Kalesi'nde gerçek anlamda dokunulmaz hale gelen Hasan Sabbah; tarihte bunu büyük ordularla değil de fikirleriyle başarabilen nadir insanlardan biriydi. Onun büyük bir felsefesi, hatasız planları ve kusursuz bir zekâsı vardı. Felsefesiyle takipçilerini tamamen kendisine bağlamayı, planları ve zekâsıyla düşmanlarını birer birer alt etmeyi başarmıştı.

Hasan Sabbah'ın gücü, korkuydu. Tarihin ilk profesyonel suikast örgütünü kurmuş, söylentiye göre haşhaş etkisindeyken güzel yiyecekler ve kadınlarla dolu gizli bahçesine götürdüğü fedailerini tamamen tesiri altına almış ve rakiplerini ortadan kaldırmak için kullanmıştı. Döneminin en güçlü devletlerinden birisi olan Büyük Selçuklu sarayına sızmayı başararak ünlü vezir (ve söylentilere göre eski arkadaşı) Nizâmülmülk'ü öldürtmüş olması, Selçuklu ordusunun Alamut kuşatmasını kaldırması için gerekli korkuyu yaratmıştı. Amin Maalouf'un dediği gibi;

"Alamut'ta çekildiği inde kendine küçücük bir huzur alanı yaratabilmek için dört bir yanına korku saçtı".

DAHASI...

AMIN MAALOUF
[Semerkant]:
Nizâmülmülk, Ömer Hayyam ve Hasan Sabbah'ın birlikte geçirdikleri öğrencilik yıllarını işleyen; Maalouf'un eşsiz hikâyeleri ve diyaloglarıyla her anlamda muhteşem, hayatın her alanından önemli derslerle dolu bir kitap.



VLADIMIR BARTOL
[Alamut]:
Doğrudan Hasan Sabbah'ın tarikatına ve çevresine odaklanan, dini sorgulamaları ve felsefi diyaloglarıyla Batılı bir yazar tarafından yazılmasına rağmen Doğu'nun ruhunu şaşırtıcı derecede güzel işleyen bir eser. İlk yarısı biraz yavaş işlese de geri kalan kısmı bir çırpıda okunuyor.



FİKİRLERİ

Hasan Sabbah; Allah'ın varlığına inansa da insanların büyük bölümünün gerçeklerin farkında olacak derecede düşünme kapasitesine sahip olmadığına, ölüm korkusuyla baş etmek ve düzen içinde yaşamak için kandırılmaları gerektiğine, bugüne kadar ortaya çıkan tüm peygamberlerin ve dinlerin de bu amaçla ortaya çıkan "masallar" olduklarına inanıyordu. Ancak kendi amaçları için de bunları aynı şekilde kullanmaktan çekinmemiş, Deylem Kralları'ndan kalan efsanevi bahçeyi kullanarak "cennet masalını" güçlendirmiş ve fedailerini ölmeye ikna edebilmişti.

Ona göre mutlak doğrulara ulaşmak, ilahi gerçeği bulmak mümkün değildi ve milyonlarca insanın inandığı dinler basit yalanlardan ibaretti. Kendisinin söylediği rivayet edilen o ünlü sözle de aslında bunu anlatıyordu: *"Hiçbir şey gerçek değil, her şey mubah."*

NETFLIX



MUTLAKA İZLEYİN

YARATICI: Lauren Schmidt Hissrich **OYUNCULAR:** Henry Cavill, Anya Chalotra, Freya Allan **IMDb NOTU:** 8,6

THE WITCHER

WITCHER'A ŞU PARASINI VERİN ARTIK!

CAN ARABACI

Söz konusu sevdiğim yazılı eserlerin ekranlara uyarlaması olduğunda ister istemez geriliyorum. Tamam, tabii ki herkes o karakterleri benim kafamda hayal ettiğim şekilde kurmuyor; ne de olsa herkesin hayal gücü birbirinden farklı çalışıyor. Ama yine de belli başlı, net şekilde üzerine basılan detayların değiştirildiğini gördüğümde bazen çileden çıkıveriyorum. Netflix'in The Witcher dizisi de özellikle oyuncu seçimleriyle yapım aşamasında bol bol yüreğimizi hoplattı bu açıdan. O zamanlar karakterler uyacak mı, kitaptaki kişilikleri hakkıyla verebilecekler mi diye tahmini konuşuyorken artık elimizde çok daha somut bir fikir var. Zira The Witcher dizisi nihayet ekranlarımıza düştü!

Yalan yok, bütün tereddütlerime rağmen dizi gayet güzel bir başlangıç yaptı doğrusu. Öncelikle en büyük endişemin kaynağı olan oyunculardan başlayayım: Henry Cavill kanlı canlı Geralt'a olabildiğince yaklaşmış. Mimikleriyle, hırıltılı sesiyle ve aksiyon sahnelerindeki şovuyla size mutant bir yaratık avcısı olduğunu gayet güzel şekilde satıyor. Başlarda biraz donuk ve ruhsuz görünse de bunun Geralt'ın yapısı gereği olduğunu çok geçmeden fark ediyorsunuz zaten; zira duygu gerektiren sahnelerde de aynı performans devam ediyor. Sezonlar ilerledikçe Geralt'tan rol çalmaya başlayacak olan Freya Allan da her ne kadar kitaplardaki Ciri'den yaşça biraz daha büyük olsa da rolüne tip olarak cuk oturmuş. Gelelim benim en endişe duyduğum seçimlerden biri olan Anya Chalotra'ya… Büyük ölçüde oyunların gölgesinde şekillenen kafamızdaki Yennefer portresine ilk bakışta oturmadığı bir gerçek. Ancak özellikle henüz sahire olmadığı dönemlerdeki oyunculuğu oldukça başarılıydı. Burnu kalkık ve kibirli bir sahire olduğunda biraz yadırgasam da sezonun sonlarına doğru o da kafamda daha bir oturmaya başladı. Diğer üçlü kadar ön planda olmasa da rolüne yakışır şekilde onlardan bolca sahne ışığı çalan Joey Batey muazzam bir Jaskier (bkz. Kutucuk) olmuş. Hem çaldığı, söylediği şarkılarla hem de şapşallığıyla Geralt'ın başının belası ozanı gerçekten çok ama çok iyi oynamış.

Yan karakterlerin çoğu da yine önyargıların aksine iyi seçilmiş. Bu konuda en büyük istisna ne yazık ki Anna Shaffer'in canlandırdığı Triss. Hayır, kızıl olmaması kesinlikle sorun değil; zira kitaplarda da kestane rengi saçlı, genç ve alımlı bir büyücü olarak tasvir ediliyor. Ama hem Triss'e biçtikleri rol hem de karakterin kostümü falan hiç hayal ettiğiniz karaktere oturmuyor. Bu problem biraz diğer sahirelere de sıçrıyor hatta. Normalde şatafatlı kıyafetleriyle göz dolduran ve "Mekânın sahibi biziz, evet" diyen kostümlere sahip büyücüleri şu halleriyle sıradan köylülerden ayırmak zor ne yazık ki. Bu açıdan bir tek Tissaia

de Vries beklediğimi verebildi; diğer büyücüler de onu örnek alsa daha uygun olacakmış aslında.

Dizi kitaplara sadık kaldığı noktalarda gerçekten iyice parlıyor. En sevdiğim kısa hikâyelerden biri olan "Ehvenişer" (The Lesser Evil) ile açılış yapıyor dizi ve ufak tefek farklılıklar dışında ana hatları neredeyse aynen korunmuş. Geralt'a neden "Blaviken Kasabı" dendiğini de öğrendiğimiz bu hikâyenin hemen ardından Yennefer'in geçmişini izlediğimiz bir bölüme geçiyoruz mesela -ki bu bölüm büyük ölçüde dizi için yazılmış ve ilk bölümden sonra hızlı bir düşüş yaşatıyor. Böyle böyle biraz kitaplar, biraz yeni hikâyeler derken roller coaster gibi inişli çıkışlı bir tempo tutturulmuş. Buna bir de doğrusal olmayan zaman çizgisi eklenmesi (kitapları okuyan biri için bile) yorucu olmuş. İşi daha da yorucu yapan şey takip ettiğimiz üç karakterin (Geralt, Yennefer ve Ciri) hikâyelerinin çok farklı zamanlarda geçiyor olması ve dizinin size bu zaman farklılığını anlatmak için çok çaba sarf etmemesi. Bir an Cintra'nın işgalini görüyorsunuz, sonraki sahnede Geralt'ı Cintra'da takılırken izliyorsunuz ve herhangi bir açıklama yapılmıyor. Yennefer, Aretuza'daki büyücülük akademisine gidiyor, sonra "30 yıldır danışmanlık falan yapıyorum" diye bir kelimeyle aradan geçen yılların iması yapılıyor. Belli ki farklı zamanlardan ve farklı uçlardan başlayan hikâyelerin hepsinin en sonda kesişmesi amaçlanmış ama bunu başarılı bir şekilde yapabildiklerini ne yazık ki söyleyemeyeceğim. Bunları eş zamanlı hikâyelermiş gibi anlatmak yerine Yennefer-Geralt-Ciri şeklinde kronolojik anlatsalar ya da en azından zaman atlamalarını karışık yapmak yerine daha belirgin yapsalar izlemesi daha kolay ve keyifli olabilirmiş. İlk kitaptaki bütün önemli hikâyeleri işlemişler ancak bazısı (misal "Dünyanın Ucu" öyküsü) başka kısımlara da yer açmak için kesile kesile biraz kuşa dönmüş.

Bunların hepsi bir tarafa bir de The Witcher deyince bolca yaratık ve aksiyon beklentisi oluşuyor tabii. Aksiyon genel olarak gayet nefis. Geralt gayet efektif ve vahşi bir şekilde dövüşüyor. Yaratık bolluğu fena değil; tatmin edecek kadar yaratık bulunuyor dizide fakat bunların CGI'ları iyi başlasa da nedense inandırıcılıkları hızla düşüş gösteriyor. Özellikle çok umutlu olduğum olan bazı yaratıklardan (6. bölüm) pek umduğumu bulamadım. Yine de seyir zevkinizi komple kaçıracak kadar kötü de değil, merak etmeyin. Aynı şekilde zırhlar, dekorlar falan da gayet nefis. Onlarda bir tek gözüme batan Nilfgaard'ın anlamsız bir şekilde "kırışık desenli" olarak tasarlanmış zırhları oldu. Savaşa gitmeden önce ütüleseydiniz bari biraz...

Sonuç olarak biraz inişli çıkışlı ve kusurları olan bir dizi olsa da önceden korktuğum kadar kötü çıkmadı The Witcher doğrusu. Kitapları okumadıysanız muhtemelen daha da çok hoşunuza gidecek; kitapları okuduysanız dizinin saptığı noktalara biraz kafanızın takılması muhtemel (Nilfgaard'la ilgili bazı detaylar, büyü sistemi vs.). Ama sezonun sonlarına doğru tempo ve ilerleyişinin gitgide toparladığı da düşünülürse çoktan onayı almış ve hatta birkaç aya çekimleri başlayacak olan ikinci sezonun daha da iyi olmaması için bir sebep yok.



EDİTÖRÜN NOTU: Bu kadar iyi çıkmasını beklemiyordum doğrusu ama kitapları okuduysanız bazı tutarsızlıkları görmezden gelmeye çalışmanız gerek. ★★★★☆



JASKIER DE KiM OLA?!

Kitapları okuyup oyunları oynadıysanız ve serinin yerelleşme hikâyelerine aşina değilseniz çok yüksek ihtimalle kutunun başlığındaki soruyu dillendirmişsinizdir diziyi izlerken. Hatta muhtemelen "Yahu, bu karakter Dandelion'a çok benziyor?!" diye düşünmüş de olabilirsiniz. Haklısınız; zira Jaskier aslında Dandelion'ın ta kendisi.

Peki o zaman neden dizide Jaskier olarak geçiyor? Çünkü... Dandelion'ın orijinal ismi aslında Jaskier. İngilizce "buttercup", Türkçe "düğünçiçeği" anlamına gelen Jaskier zamanında hem kitaplar hem de oyunlar çevrilirken fazla "feminen" duruyor diye bir başka sarı çiçek ismi olan Dandelion'la (Türkçesi karahindiba) değiştirilmiş. Dizinin yaptığı şey bu noktada kitaptaki orijinal isme dönmek yani aslında. Kafanız yeterince karışmadıysa Çek çevirisinde Jaskier'i Marigold olarak çevirdiklerini de eklemek isterim; Triss'in soyadıyla karışmasın diye onun soyadını da "Ranuncul" yapmışlar -ki doğru tahmin ettiniz, o da dilimizde "düğünçiçeği" olarak bildiğimiz bir başka çiçek ismi. Belli ki bu kadar çok çiçek ismi dizideki Yennefer'in de gücüne gitmiş ki "Yerim lan çiçeğinizi!" diyerek gördüğü yerde sapıyla birlikte götürüyor çiçekleri.

○ **YÖNETMEN:** Michael Bay ○ **OYUNCULAR:** Ryan Reynolds, Mélanie Laurent, Manuel Garcia–Rulfo ○ **IMDb NOTU:** 6,1
○ **KANAL:** Netflix

NETFLIX FİLMİ



6 UNDERGROUND

Aslında bu film hakkında çok fazla söylenecek, analiz edilecek pek bir şey yok. Bu konuya kısa da olsa tabii değineceğim ama bu film sayesinde benim hakkında uzun zamandır atıp tutmak istediğim başka bir mevzuyu dile getirmek istiyorum. Özellikle ülkemizdeki sinema izleyicisinin yanılgıya düştüğü bir konu var; izleyecekleri şeyleri izledikten sonra "Ben ne izledim böyle ya?" sorusunu soruyorlar. Ama bunun doğrusunun izlemeden önce "Ben ne izleyeceğim?" sorusunu sormak olduğunu nedense bir türlü öğrenemiyoruz. Sinema sanatına ilgi duyan biriysek ya da sadece vakit öldürmek için film izleyen biriysek bile artık bu soruyu önceden sormamız gerektiğini öğrenmemiz gerekiyor. Sinemaya gitmeye karar verip afişlerin önüne geldiğiniz ya da koltuğunuza yayılıp Netflix'i açtığınız an, o an ilginizi çeken bir oyuncu ya da afiş üzerinden bir filmi izleyip sonra o filmin kötü olduğunu ya da size hitap etmediğini söylemek ne yazık ki filmin değil sizin suçunuz. Ve siz beğenmediniz diye bir film ne yazık ki "kötü" olmuyor. Film gerçekten kötü bir filmse kötü oluyor.

İşte bu da tam olarak öncesinde "Ben ne izleyeceğim?" sorusunu sormanız gereken bir film. Karşınızda klasik ama bir o kadar da güncel bir Micheal Bay filmi var arkadaşlar. Bundan ne bekleyeceğinizi bilirseniz eğlenceli bir 2 saat size bekliyor. Bir aksiyon filminde görebileceğiniz en gerçekçi görsel efektler, Ryan Reynolds mizahı, aşırı keyifli aksiyon sahneleri, berbat hikâye kurgusu, güldüren çekim hataları sizin için çekiciyse izleyin, değilse vaktinizi boşa harcamayın. ■ **POZAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu filmi övmüyorum ama gömmek de içimden gelmiyor. Sadece ne izleyeceğinizi önceden bilmenizi öneriyorum. ★★★☆☆

○ **YARATICI:** Olan Rogers ○ **SESLENDİRENLER:** Olan Rogers, Fred Armisen, Tom Kenny ○ **IMDb NOTU:** 8,4 ○ **KANAL:** Adult Swim

FINAL SPACE

Geçen sene ilk sezonunun ardından bolca övdüğümüz ve bu konuda hiç de yalnız olmadığımız Final Space, ikinci sezonuyla da biraz daha övülmeyi hak ediyor. Baştan net olmak isterim ki bu sezon ilki kadar harika ve eşsiz değil. Ama bu problem TV ekranının vebası gibi bir durum zaten. Çok yüksek bir seviyede başlayan yapımlar çıtayı erkenden oraya koydukları için bize çizgilerini bozmuş gibi görünüyorlar. Evet bozuyorlar da ama yine de o çizgiyi çeken kalemi komple kırmış olmuyorlar. Çokça benzeri olan yapımlar bu duruma düştüğünde burun kıvırıp vazgeçebiliyoruz ama Final Space kendi türündeki bu yoklukta, ilk sezonunun gerisinde kalsa bile yine de etkileyici bir performans sergiliyor ve seyirciyle arasındaki samimi bağı koparmıyor.

İlk sezon için verdiğim Otostopçu'nun Galaksi Rehberi, Rick and Morty ve Futurama referanslarının yanına Star Wars, The Fifth Element ve Flash Gordon'u da ekleyerek, Final Space'in tam olarak bir uzay operasına dönüştüğünü belirtmek isterim. Bütün bu uzay curcunası içinde bu kadar karakter odaklı bir çizgi film olmak zor ama seri bunu da başarmış durumda. Bazı karakterlere yeteri kadar vakti ayıramasa da veya gerektiğinden fazla önem vermiş olsa da (Tribor), Final Space izleyicisini duygusal olarak bağlanabileceğiniz karakterlerin macerasına davet ediyor. Kahkaha atarken aniden gözlerinizi yaşartabilmesinin nedeni de tam olarak bu. Final Space hâlâ çok komik, hâlâ çok duygusal ve hâlâ fazlasıyla bilimkurgu. Fakat ilk sezon kadar yaratıcı değil ve kendi yarattığı klişelere çok fazla başvuruyor. Olan Rogers üçüncü sezon onayını çoktan aldı ve elinde en az 6 sezonluk materyal olduğunu da söyledi. İzlememek ve takip etmemek için bir sebep göremiyorum. ■ **POZAN**

2. SEZON



EDİTÖRÜN NOTU: Chookity Pah! Chookity Dookity! Artık daha manalı geliyor ha, ne dersiniz? ★★★★☆



6.SEZON

YÖNETMEN: Michael Hirst **OYUNCULAR:** Katheryn Winnick, Gustaf Skarsgard, Alexander Ludwig **IMDb NOTU:** 8.6 **KANAL:** History Channel

VIKINGS

Açıkçası "neyse ki daha fazla uzatmadı yapımcılar, yoksa Ragnar'ın torunlarından günümüze kadar uzayacaktı iş" diye düşünürken gelen 6. sezonun dizi finali olacağının kesinleşmesi, iyi bir haberdi. Ragnar'ın basit bir çiftçi, kendi halinde bir aile babası iken uzak denizlere açılması, farklı Viking kabileleri ya da Sakson askerlerinden çok içinde yaşadığı karanlık cehalet dönemiyle savaşması, öykünün alt metninin temellerinden birini oluşturuyordu. İhtiras, öfke, kin, nefret gibi zaaflara zaman zaman boyun eğip vicdanıyla ikileme düşen Ragnar, sağduyulu gemi yapımcısı Floki, Britanya'daki kral Ecbert gibi görece sıra dışı karakterlerin boşluğunu Ragnar'ın oğullarının kısmen doldurmasından sonra, Kemiksiz Ivar'a ev sahipliği yapan, Rus prensi Oleg de renkli bir karakter olarak karşımıza çıkıyor bu sezonun ilk bölümlerinde.

Önceki sezonlardaki gibi, duygusal konuşmalar, vicdan muhasebeleri, ahlaki ve dini ikilemler ve tabii ki güç, taht kavgalarıyla devam edecek gibi görünüyor Vikings. Tarihi gerçeklere gelirsek; Vikinglerin herkesçe bilinen savaşçı ve yağmacı kimliklerinden, yerleşik düzene, çiftçilik ve ticaret hayatına geçiş dönemlerini anlatıyor olacak aynı zamanda son sezon. "Altın, gümüş gibi ganimetler önemli değil, ben daha değerli bir şey arıyorum, nesiller boyu tarım yapabileceğimiz verimli toprakların peşindeyim" diyerek yaşadığı zamanın ilerisinde düşündüğü için tarihe geçmiş Ragnar'ın süregiden öyküsü de, kanlı çarpışmaların ardından nispeten huzurlu bir final yapmış olacak muhtemelen. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Sonları tamamen kardeş kavgasına odaklanan 5. sezonun bıraktığı yerden, farklı karakter ve mekânlarla kendisini gene ilgi ve heyecanla izletmeyi başarıyor. ★★★★☆

YARATICI: Tony Basgallop **OYUNCULAR:** Lauren Ambrose, Toby Kebbell, Nell Tiger Free, Rupert Grint **IMDb NOTU:** 8,0 **KANAL:** Apple TV+

SERVANT

Evet, biliyorum çoğunuz M. Night Shyamalan ismini duyunca biraz gerilip kaçacak yer arıyor (Split ve Glass'tan önceydi o ya - Ö) fakat bu seferlik beni bir dinleyin. Servant onun katkısı olan ama tamamen onun olmayan bir seri ve her bölüm farklı farklı yönetmenlerin elinden çıkma. Varlıklı bir ailenin evine konuk oluyoruz ve evin bebeğinin 15 aylıkken gelen ölümü anneyi şoka sokmuş. Terapi için de sahte bir oyuncak bebek kullanılıyor. Eve yeni gelen hizmetçi Leanna'ysa duruma hızla adapte olarak bu oyuncağı bağrına basıp Bayan Turner'la arayı sıkılaştırırken, evde yaşanan garip olaylar ve ilk bölümün sonundaki mevzu giderek Bay Turner'ın gerçeklikle bağını koparmaya başlıyor. Servant'ın tamamı evin içinde geçse de oyunculuklar gayet iyi ve sürekli ilgi çekici bir gelişme olduğundan hızla akan bölümlere sahip. Görüntü yönetmenliği özellikle öne çıkarken her adımda tırmanan gerilim de bölümleri hapur hupur tüketmenize sebep olabilir. Kaliteli korku gerilim arayanlara öneririm, üstelik ucuz zıplatma numaraları da hiç yok. ■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Özellikle oyuncuların başarılı ve gergin performanslarıyla ilerleyen her bölümde gizemi büyütmeyi başaran sağlam bir seri. ★★★★☆

YÖNETMEN: James Gray **OYUNCULAR:** Brad Pitt, Tomy Lee Jones, Ruth Negga, Liv Tyler **IMDB NOTU:** 6,7



AD ASTRA

Bizler geleceği tasavvur ederken hep uzaya yolculuğun kolaylaşacağını varsayarız ki bu doğru da bir önermedir. Nihayetinde ilk uzay turistleri çok değil 3-4 yıl içinde yola çıkacaklar bile. Fakat ne kadar uzağa ne kadar hızlı gidersek gidelim hep bir cevap arayışı da bizimle gelecek: "Evrende yalnız mıyız?"

Film bu soruyla yola çıkıp Neptün civarlarında iletişimi kesilen ve haber alınamayan yaşlı kurt bir astronotun yine astronot olan oğlunun bir görev vesilesiyle onu arayışını konu ediniyor. Son derece minimalist ve içten performansıyla filmi taşıyan Brad Pitt aynı zamanda bizim de manevi kılavuzumuz oluyor film boyunca. Onun arayışı zamanla geçmişle bir yüzleşmeye de dönüşüyor.

Atmosfer olarak 2001: A Space Oddysey ve Apocalypse Now gibi klasiklere öykünen Ad Astra kendi sesini de bularak çağımızdaki derin yalnızlığın sebep ve sonuçlarına odaklanmayı seçmiş. Bu seçim de doğal olarak ağır bir tempoyu yanında getiriyor fakat film sıkıcı mı derseniz hiç değil. Çünkü olağanüstü görüntü yönetimi ve müzikler sizi alıp götürmeyi, uzayın tonlarca ağırlıktaki derbederliğini ve hiçliğini hissettirmeyi başarıyorlar. Aralardaki birkaç aksiyon sahnesini gereksiz bulsam ve Liv Tyler'ın konu mankenliğinden öteye geçemediğini düşünsem de kesinlikle izlenmeyi hak eden bir uzay draması var karşımızda, es geçmeyiniz. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Uzayın soğuk tenine nüfuz eden minicik hayatlarımızın nasıl önemsiz fakat bir o kadar da önemli olduğunu hatırlatan ağırkanlı ama içe işleyen bir film. ★★★★☆

YÖNETMEN: Denis Do **OYUNCULAR:** Bérénice Bejo, Louis Garrel, Colette Kieffer **IMDb NOTU:** 7,0

FUNAN

1975 yılında Kamboçya'da iktidara gelen ve komünizmi çok yanlış yerden anlayarak yorumlayan Pol Pot diktasının halka çektirdiği inanılmaz zulmün ve vahşetin arka planda olduğu ve bir ailenin bu süreçteki parçalanışını anlatan Funan'ı izlerken doğrusu içim acıdı. Sade çizimleri, ağır tonu ve kan donduran olayları dolaylı yoldan anlatışıyla konuya hassasiyetle eğilmeyi başaran ve duygu sömürüsü yapıp etkisini yitirmeyen animasyon, yaşanan korkunç dönemi ince detaylarla vermeyi seçmiş. Odaktaysa bir annenin kayıp oğluna ulaşma mücadelesi var.

Yaklaşık dört yıla yayılan filmin öyküsü akarken insan düşünmeden edemiyor: "Biz neden böyle tuhaf bir türüz?", "Neden en kötüyü ve en iyiyi içimizde barındırırız?", "İnsan hayatı bu kadar değersiz mi?" Tüm bunlar ve daha fazlası beynimi kurcalarken film bittikten sonra yaptığım araştırmada Khmer Rouge devrimi (!) sırasında 1,7 milyon insanın öldüğünü, daha fazlasının mayınlardan sakat kaldığını, kurtulanların da halen travmayı atlatamadıklarını öğrendim.

Bu Fransız animasyonunu izleyin ve her akşam rahat yatağınıza güvenle girdiğinizde onları düşünün, belki bazılarınız böyle şeylerin tekrarlanmaması için bir şeyler de yapar gelecekte... **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Sayısız acıyla dolu bir dönemin gerçekçi ve sert bir tasviri Funan. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Andrés Muschietti
OYUNCULAR: James McAvoy, Jessica Chastain, Bill Skarsgard, Bill Hader **IMDb NOTU:** 6.7



IT // CHAPTER TWO

İki film halinde karşımıza çıkan It'in ilk bölümünde Kaybedenler Kulübü'nü çocukluk halleriyle seyretmiş, bacak kadar boylarıyla Derry'e korku salan Pennywise'a kafa tutuşlarına şahit olmuştuk. Filmler arasında iki sene, Derry'deyse tam 27 yıl geçti. Ufaklıklar kocaman adamlara (ve kadına) dönüştü. Değişmeyen şeyse Pennywise'dı, çünkü o da geri dönmüş ve Derry'e bir kez daha terör estirmeye başlamış.

It'in ilk uyarlamasını da severim ama yeni filmlerin kitaba daha sadık kalması, kitapta tasvir edilen bazı sahneleri (Chüd Ayini ve Pennywise'ın büründüğü bazı formlar gibi) ekrana yansıtacak cesarete sahip olması yeni uyarlamayı bir adım öne geçirdi diye düşünüyorum. Ancak... kitaba sadakat, beraberinde düşük tempo da getirmiş çünkü her karakterin tek tek 'korkularıyla' yüzleşmesini bekliyor, travmalarını yaşıyoruz. Bu da filmin önemli bir kısmının parça parça sunulmasına neden oluyor ve film anca yarısından sonra gerçek manada hız kazanıyor.

Chapter Two'nun oyuncu seçimleri inanılmaz iyi, sadece Jessica Chastain pek küçüklüğüne benzemiyor o kadar. Gerisi resmen hık demiş, burnundan düşmüş dedirtecek kadar benziyor ve oyunculuklar da çok iyi. Pennywise rolünde Bill Skarsgard yine döktürmüş ve korku öğeleri ve jump scare sahneleri de yerli yerinde. Cameo olarak Stephen King bile var (biraz uzun tutulmuş olsa da), daha ne olsun! **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: Pennywise'ı gördüğünüz an bacaklarınız titreyecek. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Quentin Tarantino ○ **OYUNCULAR:** Leonardo DiCaprio, Brad Pitt, Margot Robbie ○ **IMDb NOTU:** 7,8



ONCE UPON A TIME IN... HOLLWOOD

Tarantino'nun diğer filmlerinden daha iddialı bir konunun çevresinde gerçekleşiyor: Manson Tarikatı. Tarikatın mensuplarından Susan Atkins'in Roman Polanski'nin eşi Sharon Tate ve dört arkadaşını katlettiği olayın biraz öncesinde başlıyor bize anlatılanlar. Pek şaşırmadığımız kadar iyi tasarlanmış üç farklı karakterin gözünden izliyoruz dönemi. Müziklere, çekimlere, başarılı metinlere zaten diyecek söz yok. Tarantino efendiye yakışır bütün sinematik oldular bu filmde de mevcut.

Hikâye 1969 Los Angeles'ında geçiyor ve dönem ve hikâye gereği Roman Polanski, Steve McQueen, Bruce Lee gibi pek çok ikon karşımıza çıkıyor. Film boyunca çok kez karşımıza çıkan Hollywood şahısları bir kenarda dursun bizim asıl işimiz üç ana karakterimizle.

Ayrı misyonlar yüklediği üç farklı ana karakterin aynı dönemlerde başından geçen ve bir noktada illa ki kesişen hikâyelerini anlatıyor bize bu kez Tarantino reyiz. Inglourious Basterds'da da olduğu gibi temeli gerçek olan hikâyeyi kendi istediği gibi sonlandıran Tarantino bu filmle en iyi işlerinden birini çıkarmış diyebilirim. ■ **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Favori Tarantino filmlerimden olmayı başardı. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Adrian Grunberg ○ **OYUNCULAR:** Sylvester Stallone, Paz Vega, Sergio Peris-Mencheta, Adriana Barraza, Yvette Monreal ○ **IMDb NOTU:** 6,3

RAMBO: LAST BLOOD

Rambo serisinin finalinin adının "Son Kan" olacağını duyunca pek heyecanlanmıştım. Dünyanın neresine giderse gitsin hem içindeki hem de dışarıdaki savaştan kaçamayan bu adamın psikolojisini ele alan, hatta belki de sonunu getirecek olan anlamlı bir final olacağını düşünmüştüm çünkü. Ne yazık ki yanılmışım.

Dördüncü filmin ardından babasından yadigâr çiftliğe dönen Rambo bu çiftliğin çalışanı Meksikalı abla ve onun torunuyla büyük bir bağ kurabilecek kadar sivilleşmiştir. Fakat torunun gene Meksikalı insan ticareti mafyasının eline düşmesi sonucu onu kurtarmak zorunda kalır ve kendini gene bir savaşın içinde bulur. Bütün öykü bundan ibaret işte. Sizce de bir final filminden çok standart bir dizi bölümü gibi durmuyor mu?

Beni asıl rahatsız eden şey filmin karakteri ele alış şekli oldu. Gözünü intikam bürümüş bir adam olmakla, insan kasabı olmak, hatta finalde bildiğiniz bir Mortal Kombat fatality'si çekmek arasına ciddi bir fark var. Rambo'nun savaş sahneleri öylesine brütal ki filmi izlerken 30 senedir filmlerini ezbere bildiğim adamdan çok gözünü kan bürümüş bir psikopatı izlediğimi düşündüm. Evet, aksiyon sahneleri gerçekten iyi, hakkını vermek lazım, ama yaptıkları Rambo karakterine uyuyor mu sıkıntı burada işte.

İnsan 37 senelik bir serinin finali söz konusu olunca topu topu iki mekân arasında geçmeyen, daha büyük prodüksiyonlu ve daha anlamlı bir film bekliyor haklı olarak. ■ **EMRE S.**



EDİTÖRÜN NOTU: Bir final filmi değil de sıradan bir devam filmi olsaydı hayal kırıklığına uğratmazdı. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Robert Eggers ○ **OYUNCULAR:** Robert Pattinson, Willem Dafoe ○ **IMDb NOTU:** 8,2



THE LIGHTHOUSE

Bir deniz feneri, iki adam, sayısız günler, geceler ve kaypak bir deniz. Issızlığın ortasındaki görevlerini icra eden bu iki adamın zamana yayılan dehşetengiz öyküsü The Lighthouse'un temelini oluşturuyor gibi dursa da derinlere indikçe çok daha alengirli, mitolojik ve ilkel duygularla baş başa kalıyorsunuz izleyici olarak.

Film neredeyse kare gibi bir görüntü formatında siyah beyaz çekilmiş ve 1910'lardan hortlayıp gelmiş gibi duruyor ve bu tercih ortamın iyice daralıp klostrofobinin artmasına sebep olmuş. Özellikle Pattinson'ın karakterinin yaşadığı sanrılar, yaşlı ortağı Tom'la gerilimi giderek büyüyen tartışmaları tempoyu ayakta tutarken sürekli yağan yağmur ve baş belası martılar da hem denizcilerin hem bizim sabrımızı zorlamaya ant içmiş gibiler. Cidden bu filmi izlemek sinirlerinize iyi gelmeyecek, hatta deliliğe giden yolun saplantıyla kol kola yürüdüğünü de çok net görüp ekrana sayıp sövebilirsiniz de. Bir şekilde kirli hissettiren, pis ve lanetli bir havası var The Lighthouse'un ve bu yılın en iyi oyuncu performanslarından birine de ev sahipliği yapıyor.

Eğer size uzatılan bu balçığa bulanmış ve vıyır vıyır dokunaçlarıyla oranızı buranızı saran ele itirazınız yoksa bırakın delilik sizi karanlık pençelerine alsın ve bırakmasın 2 saat boyunca, zira bu yolculuğa kesinlikle değer. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Karanlık ve ilkel dehşetlerin her köşe başında pusu kurduğu film uzun süre akıllarda kalacaktır. ★★★★☆

Ofiste Çalanlar

1. **THE NIGHT WE MET** Lord Huron
2. **LOVELY** Billie Eilish feat. Khalid
3. **WATCH ME BLEED** Tears for Fears
4. **AH BU ŞARKILARIN GÖZÜ KÖR OLSUN** – Zeki Müren
5. **TOSS A COIN TO YOUR WITCHER** – The Witcher OST



Star Wars: Rise of the Skywalker Soundtrack

Star Wars konuşurken nedense atladığımız ve yeterince övmeyi unuttuğumuz bir nokta oluyor hep: Müzikler. Halbuki John Williams'ın efsanevi notaları olmasa ne Star Wars o epik ruhla donanırdı ne de çıkışından 42 yıl sonra onu konuşuyor olurduk. Rise of the Skywalker ünlü bestecinin bu seri için yaptığı son müzik çalışması ve onun verdiği şevkle midir bilmiyorum ama 75 dakika boyunca süren albümde notalar öylesine enerjik ve akıcı şekilde kulaklarımıza doluyor ki filmin macerasını baştan yaşıyoruz resmen. Eski ve tanıdık melodilerin yanında özellikle Battle of the Resistance, The Force is With You ve Journey to Exagol gibi parçalar 87 yaşındaki yaşlı kurdun maharetlerini tekrar gözler (veya kulaklar) önüne seriyorlar. Filmi sevip sevmemek size kalmış fakat efsanevi bestekârın en iyi işlerinden birisini çıkardığını da inkâr edemeyeceğim. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Skywalker'ların öyküsü bitse de Williams'ın müziklerinin daha uzun yıllar bizimle kalması dileğiyle. ★★★★☆



TOM KEIFER
RISE

Grunge hayranı değilim ama Cinderella çok çok sevdiğim bir gruptur. Bilmeyenler için: 80'lerin ortasında 90'ların ortasına kadar yaşamış; grunge, metal, blues gibi türleri çok güzel birleştirmiş bir grup kendisi. Bestelerin müthişliği dışında en dikkat çeken tarafı da akıl patlatan vokaliyle Tom Keifer'dır zaten.

Tom Keifer bu dönemin sonrasında gırtlak kanserine yakalandı (ki Cinderella dinlerseniz o vokalin gırtlak kanseri olmaması imkansızdır dersiniz zaten). Bunun ve başka sebeplerin sonrasında Keifer ağır ve uzun süreli bir depresyon dönemi geçirdi, bu sırada toplam 7 kere de gırtlak ameliyatı oldu.

Neyse, Keifer 2013'te bir solo albümle şahane bir dönüş yaptı ve bu yeni çıkan Rise albümü de ikinci solo albümü. Vokal performansı neredeyse eskisi kadar müthiş, şaşırmamak elde değil. Grunge'lar olsun balatlar olsun şarkılar da gayet güzel, daha ne olsun?

Yine de albümün çok bir Cinderella zamanlarının kopyası olduğunu kabul etmek lazım. İyi kopya ama orijinali kadar hayran bırakan cinsten de değil. Cinderella seviyor ve daha fazlasını istiyorsanız Rise'a buyurun, pişman olmazsınız. Ama bu yazı daha çok Cinderella bilmeyen çoğunluğu Cinderella'yla tanıştırma yazısı olsun. Bir Nobody's Fool, Heartbreak Station, Long Cold Winter dinleyin de aklınız başınıza gelsin (evet özellikle balatlarının hayranıyım Cinderella'nın). ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Cinderella özleyenlere ilaç niyetine. Cinderella bilmeyenler de hadi bir zahmet bilsin. ★★★☆☆

MARGIT RUILE

YAPAY TANRI

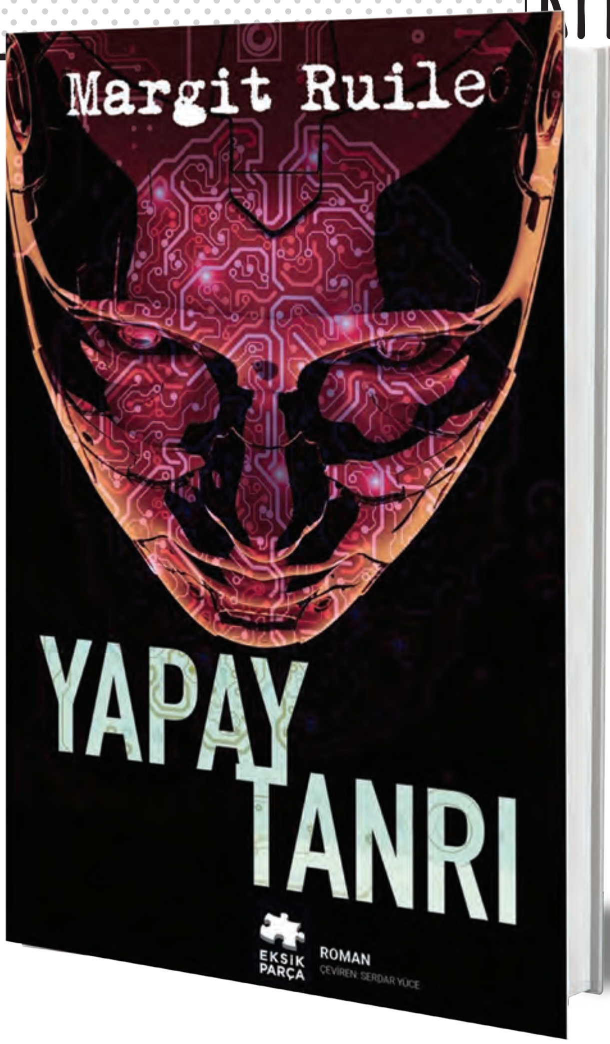
Geleceği gören robot ve insanlar

Daha çok bilimkurguya yakın duran, klasik tarzda kaleme alınmış, başarılı bir gençlik romanı Yapay Tanrı. Yaklaşık 300 sayfalık öykünün geçtiği zaman tam olarak belirtilmemiş olsa da, günümüzde veya yakın bir gelecekte, 2020'li yılların ortalarında gibi görünüyor; sabit disk, internetten güncelleme gibi alışıldık teknolojilerden anlıyoruz bunu. Yakın dönemde kitap, oyun ve filmlerde, sıkça kullanılan bir konudan yola çıkıyor Ruile'ın romanı

Önsezileri, anıları, tepki ve duygularıyla insanlara benzeyen bir robot projesinin gerçekleştirilmesiyle başlıyor olaylar örgüsü. Öykünün başkarakteri ve anlatıcısı olan Celine'in geleceği görebilme yeteneği, gerçekleşecek kaza ve felaketleri gördüğü halde çaresiz kaldığı anlar, olabildiğince sade, duygusal ve hüzünlü şekilde yansıtılmış. Kısa cümleler ve basit bir anlatımın tercih edildiği bilimkurgu romanının son bölümleri klasik bir polisiye kurgusuyla sunulmuş. Genç biliminsanı Celine'in iç çatışmaları, duyguları ve özel yeteneği arasında devamlı bocalayan hali, görebildiği kötü olaylar, cinayet olasılıkları, okuyucuyu merak içinde tutmayı başarıyor.

Yapay zekâ, insanoğlunun ilerletmekten hiç vazgeçmediği teknolojinin desteğiyle gelişmeye, gelecekte hayatımızda giderek daha fazla yer almaya başlayacak. Bu kaçınılmaz durumu gelecekteki robot arkadaşlarımızla tanışmanın merakı içinde okumanızı öneririm. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Yapay zekânın hayatımızda gelecekte kaplayacağı yeri, polisiye olaylar örgüsü ve duygusal bir anlatım tarzıyla sayfalarına yansıtmış. ★★★★☆



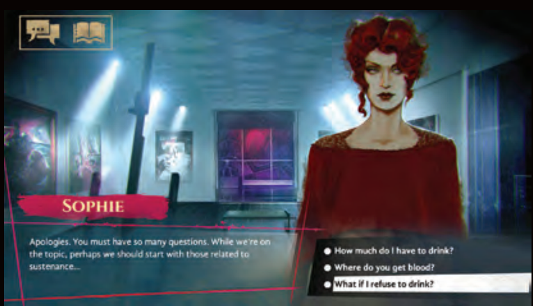
GÖRSEL ROMAN

EDİTÖRÜN SEÇİMİ

VAMPIRE: THE MASQUERADE COTERIES OF NEW YORK

Bloodlines 2 öncesi son gazlar





Gaza gelip ilk Bloodlines'ı tekrar bitirip Bloodlines 2'ye daha da gazlandığım şu sıralarda yeni bir Vamire: The Masquerade nasıl iyi geldi anlatamam. Görsel romanı açıyorsunuz, şahane bir artwork ve direkt Bloodlines kokulu o müzikle aynen moddasınız.

Evet bir görsel roman Coteries of New York. İncelemeler kısmına mı buraya mı alsak diye düşündük ama görsel roman buraya daha bir yakışıyor sanki. Bloodlines'ı yeni bitirdiğim için başlardaki "bak Kindred budur, Camarilla budur, klanlar şunlardır" muhabbetleri biraz sıktı ama sonrasında güzel açılıyor hikâye. "Cotery" çete-tayfa gibi bir anlamına geliyor, çöm bir vampir olarak kendimize Cotery kurmaya çalışıyoruz. Telefonu elinden düşmeyen çoklu kişilikli bir Malkavian, noir dedektif kafalarındaki bir Nosferatu derken, başarılı yazımın da sayesinde bayağı sarıyor. Sonları, özellikle de en sonu biraz tırt ama olsun, toplam 7 saatin 6'sından gayet memnunum ben (insanlar 4 saatte bitiyor yazmış ama benim 7 sürdü, İngilizce olunca okuma hızım düşüyor herhalde).

Üst düzey görsel romanlara aşinaysanız biraz hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz ama. Portrelerin ifadelerinin değişmemesi, otomatik okuma özelliğinin olmaması, ekranın herhangi bir yerine tıklayınca sonraki diyaloğa geçmemesi, seçimlerinize göre çok değişen bir akış ve son yok burada. Eh süresi de kısa zaten. Ama olsun işte. Yeni bir Vampire: The Masquerade bulmuşum, daha ne isterim? ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Yeni bir Vampire: The Masquerade özlemindeyseniz kesinlikle tavsiyedir, o dünyayı ve atmosferi çok iyi yansıtıyor. ★★★☆☆



ÖMER AKDAĞ

BLADE OF THE IMMORTAL

Katana düellolarını sevenlere

Kesin size de oluyordur, bir seriyi izlemek isteseniz de nedense üşenirsiniz, bölümler birikir birikir, üfleye püfleye açarsınız, ama sonra eldeki bölümler bir oturuşta bitiverir. Blade of the Immortal'da öyle oldum biraz.

İlginç bir anime Blade of the Immortal. Hikâyesi için izlenecek bir seri değil mesela. Yüzlerce adam öldürmüş ve ölümsüzlükle lanetlenmiş bir samurayımız, ailesini öldüren bilmemne klanından intikam almak için bu samurayımızı tutan da bir kızımız var. Ama ne adamımız Manji'nin laneti nereden gelir nereye gider, ne kızımız Rin'in intikam hikâyesi ne olacak, ne bu ikilinin arasında ne gibi gelgitler yaşanacak, pek merak etmiyorsunuz, o duygunuzu gıdıklamıyor seri. Sıkıcı olduğunu söylemiyorum, sadece pek öyle bir dert gütmemişler. Hikâye anlatımındaki kopukluklar, klişelikler, fazla hızlı gitmeler falan çok bariz ama önemsememişler. Siz de önemsemiyorsunuz izlerken.

Blade of the Immortal daha çok stilize görselliği, çok başarılı eski Japonya atmosferi ve en önemlisi de şahane samuray dövüşleriyle öne çıkıyor. Her bölüm mutlaka bir dövüş izliyorsunuz, dövüşenlerin biri de çoğunlukla Manji oluyor tabii. Adam yetenekli bir kılıç ustası ama karşısına da başka ustalar çıkıyor ve bol bol doğranıyor kendisi. Ha evet, vahşet oranı tepelerde Blade of the Immortal'da. Kopan kol-bacaklar, uçuşan kafalar, dökülen iç organlar vs. her bölümde bol bol var, insana huzur veriyor.

Bu arada dövüşlerin, ne bileyim, "karşılıklı durdular, vıjt vıjt oldu, biri öldü, dövüş bitti" şeklinde gerçekleşmediğini de belirtmem gerek. Animasyon konusunda kastırmış yapımcılar, koreografileri iyi ayarlanmış ve oturulup uğraşıla uğraşıla animasyona dökülmüş dövüşler izliyoruz hep, seyir zevki üst düzey yani.

Ciddili sert anime deyince son dönemlerde akla ilk önce Vinland Saga geliyor tabii. Blade of the Immortal onun kadar iyi değil, öyle bir beklentiye girmeyin, ama kendince bir yol belirlemiş ve o yolda işini iyi yapıyor.





YENİ ANİMELER

■ Sağdan soldan duyurumuz çok: Skate-Leading Stars, Monster Incidents, Moriarty the Patriot, Remake Our Life, Rent-A-Girlfriend, SSSS.Dynazenon, Breakers, Hypnosis Mic, President It's Time for Battle, Healin' Good Precure, Greats and Alchemists, Shave My Beard Then I Pick Up a High School Girl, Idoly Pride, Troublesome Old Man, Dragon Quest: The Adventure of Dai, yeni Love-Live serisi, Fire Force (2. sezon), True Cooking Master Boy (2. sezon), World Trigger (3. sezon), Kiratto Pri-chan (3. sezon), Seitokai Yakuindomo (2. film), Stand by Me Doraemon (2. film), Psycho-Pass 3: First Inspector (film), Oresuki (Ova).

■ Planetarian'ın Snow Globe isimli Ova'sı için başlatılan 275 bin dolarlık kitle fonlaması 2 gün içinde başarıya ulaştı.

■ Haikyuu'nun yeni sezonu Ocak'ın 10'unda başlıyor ancak 12 bölümün ardından araya girip Temmuz'da devam edecekmiş.

■ Re:Zero'nun ikinci sezonu Nisan'da başlayacakmış. Yeter beklettiğin! Ayrıca ilk sezonun ufak tefek bir şeyler eklenmiş versiyonu da çıkıyor bu ay.

■ Dr. Stone, ilk sezonunun finalini 2. sezon duyurusuyla beraber yaptı. Başlığı Stone Wars.

■ Yılın en övülen serilerinden Beastars'ın da 2. sezonu yolda.

■ Food Wars'un 5. sezonu da fazla bekletmeyecek. Nisan'da.

■ Pokémon: Sword & Shield oyunları için 7 bölümlük bir kısa anime serisi geliyor. 15 Ocak'tan itibaren ayda bir YouTube'dan yayınlanacak.

2019'UN EN ÇOK SATANLARI

2019'da en çok satan manga ciltleri şöyle:



1. One Piece 91 – 2.3 milyon
2. One Piece 93 – 2.2 milyon
3. One Piece 92 – 2.1 milyon
4. One Piece 94 – 1.8 milyon
5. Attack on Titan 27 – 1.3 milyon
6. Attack on Titan 28 – 1.1 milyon
7. Attack on Titan 29 – 950 bin
8. Demon Slayer 17 – 920 bin
9. Demon Slayer 16 – 870 bin
10. Kingdom 53 – 860 bin

Hunter x Hunter bu yıl cildi çıkmadığı için listede yok. Demon Slayer'sa animesinin gazıyla hızlı bir giriş yaptı. Toplam cilt satışlarında Demon Slayer (12 milyon), One Piece'i bile (10 milyon) geride bırakmış durumda. Onları Kingdom, The Promised Neverland ve The Quintessential Quintuplets izliyor.

Light-novel'lar içinde Weathering With You cildi, 510 bin satışla en yakınındaki SAO 21'e yaklaşık 2 kat fark atmış durumda. Onu da Demon Slayer ve Oregairu takip ediyor. Ciltleri toplamda en çok satansa That Time I Got Reincarnated as a Slime.

En çok satan anime single'ı da bayağı bir uzak ara Children of the Sea filminin müziği Uma to Shika oldu.

KISA KISA

■ Çin'de Uygur Türklerine uygulanan baskıyı konu edinen, Mihrigul Tursun isimli Uygur kadının yaşadıklarını anlatan ve Japon bir çizer tarafından görselleştirilen What Has Happened to Me isimli kısa manga dünya çapında oldukça ses getirdi; 2,5 milyon kez okundu, 85 bin kez paylaşıldı. Ben de paylaşayım: tinyurl.com/ogz-147-whhtm

■ AJA, yani Japon Animasyon Birliği, anime sektörünün büyüklüğünün 2018'de (2019 değil) 19,9 milyar dolarla rekor seviyeye ulaştığını belirtti. Bu anime sektörünün üst üste 6 yıl büyüdüğü anlamına geliyor. Yalnız 2018'deki artış 2017'den çok daha az.

■ 40 yıldır yayında olan shoujo manga dergisi Princess Gold kapanıyor. Eskiden aylık olan dergi 2016'da 2 aylık olmuş, 2018'deyse komple dijitale geçmişti.

■ Miyazaki'nin yeni filmi How Do You Live'in %15'inin bittiği söylendi. Miyazaki filmin ayda 1 dakikasını yönetebiliyormuş.

■ 15. yılı şerefine Type-Moon geçici bir müze açtı. Kinoko Nasu'nun çalışma ortamı, Fuyuki şehrinin 13 metrelik projeksiyon haritası gibi şeyler var.

■ Aho-Girl'ün mangakası 2020'de yeni bir seriye başlıyor. İsmi cismi belirsiz.

■ The Quintessential Quintuplets mangasının 14. ciltte sonlanacağı belirtildi. En son 12 çıktı.

■ One Piece'e Nami'yi konu alan bir roman çıkacak.

■ Index'in de Şubat'ta yeni bir roman serisi başlıyor.

■ Weathering With You, 2019'da Twitter'da 6. en çok konuşulan film olmuş.

■ Kenshin'in yeni 2 live-action filminin ilki Temmuz'da, ikincisi Ağustos'ta gösterime girecek.

■ Alita'nın Hollywood live-action'ının yapımcısı, 2 filmlik daha malzeme olduğu, devamını isteyenlerin Disney'in kapısını çalmaları gerektiğini söyledi.

■ Full Metal Panic'in yaratıcısı Shoji Gatoh, çevre aktivisti Greta Thunberg hakkında bayağı ağır sözler içeren bir tweet atmıştı, tepkiler sonrasında özür dileyerek o tweet'i sildi.

■ Japonya'da bir dergide yayınlanan bir makalede animelerin geçtiği yerleri ziyarete gelen turistlerin ekonomiye vs. verdiği katkıların yanı sıra yerel halka yaşattıkları rahatsızlıklardan da bahsedildi. Japonya'da bu tip bir gezi yapacaksanız okullara izinsiz girme, etraftaki dekorları sökme gibi saçma sapan işlere kalkışmayın yani.

■ Bir araştırma Japonya'da anime endüstrisinde çalışanların günlük ortalama 9 buçuk saat, ayda ortalama 25 gün çalıştığını ortaya koydu. Gelirse aylık ortalama 3.300 dolar ama ara kare animatörlerinki aylık 950 dolar, gelir dağılımda ciddi bir dengesizlik var yani. Öyle bir hayaliniz varsa bilginiz olsun.

■ Bir Konosuba popülarite anketi yapıldı ve Aqua bayağı bir uzak ara birinci geldi (Megumin 2., Darkness 3. oldu) ama anketin pek güvenilirlik derdi yoktu. Aqua'nın kendi reklamını yaptığı videolar falan çıktı, şenlikliydi.



YILIN OYUN dışı şeyleri*

Yılın Oyunları dosyamızda geçtiğimiz yılın çok iyi geçtiğinden ama yine de 2019'un oyunlar açısından biraz arada kalmış bir yıl olduğundan bahsettik. Oyun dışına çıktığımızdaysa durum hiç ama hiç öyle değil!

Filmlerde mesela özellikle Endgame ve Joker'le çizgi roman uyarlamaları furyasının belki de en güçlü yılını yaşadık. Tarantino ve Scorsese gibi efsane yönetmenlerin en iyi işleri arasına girebilecek kalitede filmlerini izledik. Beklediğimiz kadar iyi çıkanlar, beklemediğimiz kadar iyi çıkanlar derken film açısından 2019'un zengin bir yıl olduğuna şüphe yok.

Dizi açısındansa daha bile müthişti diyebiliriz 2019 için. Netflix ve Prime Video'nun yanı sıra stream yarışına dâhil olan Disney+ ve, eh onu da sayalım hadi, Apple TV+ sayesinde bir sürü üst kalite yeni dizi saatlerimize göz dikti. İlk 10'umuzu sırf yeni dizilerle sınırladık ama ona rağmen seçim yapmak çok zor oldu.

Yılın albümleri konusu biraz tuhaf ama tabii. Yeni sanatçılardan güzel albümler dinledik bu yıl ama kusura bakmasınlar, 5'lik listemiz yine çoğunlukla efsane isimlerle doldu, yapacak bir şey yok.

Animeler konusunda da yine iyi bir yıldı 2019. Fairy Tail'in bitişine, Attack on Titan'ın en epik sezonuna, Vinlan Saga, Rascal Does Not Dream of Bunny Girl Senpai gibi mükemmel yeni serilere konuk olduk. Yine de anime açısından 2019'un en akılda kalıcı olayı Kyoto Animation'ın yaşadığı trajediydi… Diyerek dosyamıza hayatını kaybedenlere saygı duruşunda bulunarak buruk bir giriş yapalım öyleyse...

* ● MÜZİK ● FİLM ● DİZİ ● ANİME

YILIN ALBÜMLERİ

5 Hozier *[Wasteland, Baby!]*

İrlanda'nın bağrından kopup gelen Hozier'in ikinci albümü Wasteland, Baby! Hedefi 12'den vuran neredeyse boş şarkısı olmayan su gibi akıp giden bir albüm. Sanatçının blues, folk, jazz karışık sunduğu bu leziz tabağa çatalınızı bir daldırdınız mı artık kaçışınız pek yok gibi, zira o şarkılar kafanızda dönmeye başlayacak ve onlar döndükçe de siz dinlemeye doyamayacaksınız. Bu yıl muhtemelen en çok dinlediğim şarkı olan Nina Cried Power da bu güzide albümün daha girişten dinleyiciyi mest etmesini sağlıyordu. Movement, No Plan, Shrike, Sunlight filan derken dingin bir an aradığımızda imdada yetişen albümlerden Wasteland, Baby! ■ EREN E.



4 Leprous *[Pitfalls]*



Daha geçen ay övdüm, yine övüyorum Leprous'u, daha da överim muhtemelen. Çünkü Pitfalls yaratıcılarının buhranlarından çıkıp gelmiş, bizi de yer yer oralara sürükleyip sonra karanlık sulardan çıkarıp dirilten, söyleyemediğimiz sözleri bağıra çağıra söyleyen muhteşem bir albümdü. Normalde daha sert müzik yapan Leprous bu albümde belli oranda yumuşattığı tarzını sözlerin keskinliğiyle dengelerken bize de karanlıktan aydınlığa uzanan bir yol haritası çiziyordu. Zaten o yolda yürümeye başladığınızda albümün nasıl bitip de başa sardığını anlamayacak ve yüksek ihtimalle pause tuşuna basma gereği de duymayacaksınız. ■ EREN E.

2 Lana del Rey *[Norman F*****g Rockwell]*

Her şarkısında Amerika'nın türlü çeşitli ruh hallerini yansıtan ve nostaljinin günümüzle buluştuğu noktayı çok iyi yakalayan Lana Del Rey yeni albümünde gerçekten kendini aşmış. Gerek anlattığı hikâyeleri ilmek ilmek işleyişi olsun gerek dream pop'tan daha akustik ve country sularına kaydırdığı tarzı olsun albüm cidden dört dörtlük. Venice Bitch, California, Fuck it I love you (arada biraz ağzı da bozulmuş sanki hatunun) gibi şarkıların sıra sıra dizildiği dinlerken kafa açan albümlerden olmuş NFR. Del Rey'in müziğini sevmeseniz bile şans verilesi, kaptırıp gidilesi ve geri gelinmeyesi bir müzikal yolculuk bekliyor sizi. ■ EREN E.



3 Nick Cave and the Bad Seeds *[Ghosteen]*

On yedinci albümle hâlâ dinleyenlerini hiç gidilmemiş topraklarda gezdirebileceğini gösterdi Nick Cave and the Bad Seeds. Karanlık ve bir o kadar da beklenmedik bir yolculuktu. Yaşamla ölümün kardeşliğine, ikisini birden kucaklamanın yollarını anlatmaya adanmış tematik bir albüm olarak Ghosteen'i sindirmemiz biraz zaman aldı. Bunda Nick Cave'in şair dokunuşunun her zamankinden daha güçlü olmasının da etkisi büyük. Dizeler notalardan öndeydi ve söylenenleri anlamaya çalışırken kaybolmak çok muhtemeldi. "Büyülü" diyesim geliyor ama hayır, fısıltıların anlamını çözdüğünüz anda fazlasıyla katı bir gerçekliğe adım attığınızı fark ediyorsunuz Ghosteen'i dinlerken. ■ SERPİL



1 Tool *[Fear Inoculum]*



Bunca yıl bekledik ama beklediğimize de değdi hani. Tool yine bildiğiniz Tool. Acayip uzun şarkılar, sürekli değişen ritimler ve melodiler arasında kakofonik, yer yer saykodelik ama her nasılsa bünyeyi de yormayan bir işe imza atmışlar Fear Inoculum'la. Grubu ilk kez dinleseniz bile alıp götüren şarkılar tüm karmaşıklıklarına rağmen içlerinde barındırdıkları duyguyu çok iyi geçirebiliyorlar ve ruhumuzun o pek de sık uğramadığımız dehlizlerinde bizi gezdirip tozduruyorlar albümün uzun süresi boyunca. Babalar çapı genişletmemiş pek ama çaptan da düşmemişler hiç, çok özlemiştik eski dostu. Kavuşmamız da hayal kırıklığı yaratmadı. ■ EREN E.



Bunları da dinleyin!

- **Rammstein** Rammstein
- **Billie Eilish** When We All Fall Asleep, Where Do We Go?
- **Nilüfer Yanya –** Miss Universe
- **Thom Yorke –** Anima
- **FKA Twigs –** Magdalene
- **Angel Olsen –** All Mirrors
- **Myrath –** Shehili
- **Slipknot –** We Are not Your Kind
- **Blind Guardian –** Legacy of Dark Lands
- **Sukekiyo –** Infinitum





YILIN FİLMLERİ

10 Marriage Story
[IMDb Notu: 8,2]

Noah Baumbach bağımsız sinemanın parlayan yönetmenlerinden biriydi ve henüz kariyerinin başlarında, 2006 yılında The Squid and the Whale sayesinde haklı bir Oscar adaylığı bile kazanmıştı. Daha sonraki yıllarda yazıp yönetmeye devam etti fakat bir türlü istediği çıkışı yapamadı. Bana kalırsa bolca hakkı yendi. Netflix için yaptığı The Meyerowitz Stories de gayet iyi bir filmdi ama yine Netflix için yaptığı Marriage Story'le turnayı gözünden vurdu ve yılın en güzel sürprizlerinden birine imza attı. Adam Driver ve Scarlett Johansson'un harika performanslarını arkasına alan bu kalbi kırık romantik film, seyircinin de ruhuna dokunarak yılın en iyileri ve unutulmazları arasına girmeyi başardı. ■ **POZAN**



9 Rocketman
[IMDb Notu: 7,4]

Önceki yıl büyük beklentilerle izlediğimiz Bohemian Rhapsody'nin, Freddie Mercury'nin gerçek hikâyesinin çok uzağına düşmesi sinir bozucuydu. Hollywood belki de biyografik müzikallere hiç girişmese daha iyi olacaktı, böyle ikiyüzlü senaryolar seyirciye olduğu kadar efsane olmuş isimlere de saygısızlıktı. Rocketman'i izlemeye bu önyargıyla başladım. Bittiğindeyse arada istisnalar olabileceğini kabullenmiş olarak kalktım koltuktan. Elton John gibi "normal insan" standartlarının tümüyle dışında yaşamış ve bence müziğinden çok karakteriyle ikonlaşmış bir yıldızı millet ürkmesin diye gizlemeye çalışmayan, nispeten dürüst bir filmdi Rocketman. Müzikal açıdan yeterince doyurucu olmasa da gerek Taron Egerton'ın oyunculuğu gerek Elton John'un frapan yaşamının beyazperdeye aktarılış şekli çok iyiydi. ■ **SERPİL**

8 Ad Astra
[IMDb Notu: 6,7]

Brad Pitt gibi bir yıldızın bu denli sade ve karakteri yaşayarak oynadığını görmek için bile izlenir Ad Astra. Ki onun haricinde Max Richter'in bu dünyadan olmayan müzikleri ve uzayın soğukluğunu bıçak gibi keskin ama duyguları da öldürmeden veren görüntülerle yansıtan Hoyte Van Hoytema'nın görüntü yönetmenliği de izlemek için diğer sebeplerden. Astronot babasına ulaşmaya çalışırken bir yandan da içsel bir yolculuk yaşayan oğulun öyküsü uzaya ne kadar yakışıyorsa dünyamız için de o denli içten ve yakınlık kurulabilecek duyguları yansıtabiliyordu. ■ **EREN E.**





7 Avengers: Endgame
[IMDb Notu: 8,5]

10 sene, 22 film...Sinema tarihinin en büyük serisi, yaratılmış en büyük sinematik evren, dünyanın en ünlü oyuncuları, harcanan ve kazanılan milyar dolarlar, tarihin en çok izlenen filmi, çok büyük bir hayran topluluğu, kahkahalar ve tabii ki gözyaşları. Karşımızda ne olursa olsun çok derinden saygı duyulması gereken bir iş olduğu kesin. Endgame bu seriyi olabilecek en iyi seviyede bitirerek tüm beklentileri karşıladı ve bazılarını da aştı bile. Bu sene Oscar ödüllerinde bile karşımıza çıksa şaşırmayacağımız bir film Endgame ve birçok kişinin listesinde olduğu gibi bizim de yılın en iyileri listemizde yerini almış durumda. ■ **POZAN**

6 Parasite
[IMDb Notu: 8,9]

Kore sineması zaten müthiş ama arada bir öyle bir film yapıyorlar ki Kore sinemasını takip etmeyen genel izleyiciyi bile tavlamayı başarıyorlar. Basit bir aile komedisi gibi başlayıp devam eden Parasite muazzam ses ve görüntü yönetmeliği ve muazzam oyunculuklarıyla ve de detaylara verdiği önemle izleyiciyi o vurucu sona adım adım hazırlıyor ve film bittikten sonra kendinizi o detayları ve çok daha fazlasını düşünürken buluyorsunuz. "Shoplifters çakması, listenin aşağılarında olsun" gibi serzenişler oldu mailleşmelerde ama Shoplifters bilmemek ben, sadece Parasite'ın kendi başına harika bir film olduğunu bilmek. ■ ÖMER



4 Midsommar
[IMDb Notu: 7,2]

Midsommar'ın adı duyulduğunda Hereditary'nin nur yüzlü sinemacısı, kelle şakalarının odak noktası Ari Aster'ın günlük güneşlik bir filmle nasıl içimizi kıyacağını merak ede ede bir hal olmuştuk. Kendisi de sağ olsun pişman etmedi, görsel vuruculuğu ve sade sapkınlığıyla iki insan arasındaki ilişkiyi çok farklı açılardan parçalayan bir film koydu önümüze. Milyar dolarlık özel efektler olmadan tatlı bir gündüz düşünü uyanık bir kabusa çok etkili çevirdi, antik geleneklerle medeniyeti muhteşem bir erozyona uğrattı. Rahatsız olduk ve bu hoşumuza gitti. ■ ONUR



5 The Lighthouse
[IMDb Notu: 8,1]

Kim bilir ne kadar zaman boyunca bir deniz fenerinde bekçilik görevini yerine getiren iki denizcinin akla zarar öyküsüydü The Lighthouse. Willem Dafoe ve Robert Pattinson'ın bu oyunculuk gösterisi The Witch'ten tanıyıp sevdiğimiz Robert Eggers'in yönetmenlik becerilerini sergilemesi için de biçilmiş kaftandı. Siyah beyaz ve izleyiciyi darlayan kadrajlar, ışığın muazzam kullanımı ve gitgide deliliğin kucağına düşen iki karakterin öyküsü sinir bozucu olduğu kadar unutulmaz da. Araya biraz Cthulhu ve bolca mitoloji karıştığını da söylemek gerek. ■ EREN E.



3 The Irishman
[IMDb Notu: 8,1]

Eskilerin kendini bozmayan ve boş film yapmayan yönetmenlerinden Martin Scorsese'nin, gangster filmleri dediğinde akla gelen en büyük oyunculardan üçünü; Al Pacino, Robert de Niro ve Joe Pesci'yi bir araya getirdiği süper projesi The Irishman. Karakterleri o kadar inandırıcı çizmiş ki filmi izledikten sonra evden çıkarken Robert De Niro'yu görseniz "naber abi" dersiniz, adamın yan komşunuz değil de De Niro olduğu sonradan aklınıza gelir. Sanki gangster filmi değil de sıradan insanların sıradan yaşamlarını anlatıyor gibi The Irishman ve en büyük başarısı da bu bence. ■ ÖMER

2 Once Upon A Time In… Hollywood
[IMDb Notu: 8,1]

Fazlasıyla uzun, fazlasıyla sakin, fazlasıyla da tepki çeken bir film oldu Tarantino'nun bu yılki yapımı. Bir kesim Bruce Lee sahnesini konuştu, bir diğer kesim Sharon Tate rolündeki Margot Robbie'nin kumlu ayaklarını görmekten gocundu ama Leonardo DiCaprio'lu, Bradd Pitt'li, ucundan azıcık Al Pacino'lu film kadro olarak dört dörtlüktü. Tarantino görselliğinden de ödül verilmemişti elbet. Bu sayede çok konuşulan, çok tartışılan ama Tarantino sevene kesinlikle sevdiği şeyleri sunabilen bir filmdi. ■ ONUR







İzleyin!
- Klaus
- Portrait of a Lady on Fire
- Knives Out
- Ford v Ferrari
- Uncut Gems

Bulaşmayın!
- The Lion King
- Brightburn
- Gemini Man
- Replicas
- Hellboy

Ne desek bilemiyoruz...
- Star Wars – Ep. IX: The Rise of Skywalker



1 Joker
[IMDb Notu: 8,7]

Arthur Fleck sıkıntılı bir adam, elinde olmayan sebeplerden dolayı hasta. Gotham şehriyse daha da hasta ve ufukta ne bir kurtarıcı ne de bir mesih var, yalnızca kaos hüküm sürebilir. Ve talihin başına getirdikleri de Fleck'i kaosun elçisi konumuna düşürür bir anda, hatta şehir yaratır onu ve palyaçonun eli kana bulanır, yüzüne de silinmeyecek bir sırıtış çöreklenir. İşte bu acılı karakter öyküsünü olabildiğince keskin ve sözünü sakınmadan veren filmdi Joker. Sevin ya da sevmeyin filmin meziyetlerinin dünyayı etkilediğini ve yılın en çok konuşulan yapımı olduğunu inkâr edemezsiniz. İleride başyapıt diye anılacağından şüphem yok pek. ■ EREN E.



YILIN yeni DİZİLERİ

10 Doom Patrol

[IMDb Notu: 8,0 Kanal: DC Universe]

2019 senesi DC Universe yapımları için şanssızlıklarla dolu geçti. Swamp Thing saçma sapan bir sürü olay yüzünden sezonu tamamlanamadan iptal oldu, Titans 2. sezonuyla ciddi bir düşüş yaşadı. DC sevenleri mest etmek de, hele de bol bölümlü bir sezonla, Doom Patrol'e kaldı. Bütçe yüzünden özel efektleri güdük kalsa da sezon boyu çizgisini hiç bozmayan ve iptal edilen bir başka inci olan Happy!'yle birlikte Grant Morrison zihniyetini ekranlara hakkıyla taşıyan Doom Patrol bizi çok eğlendirdi, çok duygulandırdı. ■ **ONUR**



9 Undone

[IMDb Notu: 8,3 Kanal: Prime Video]

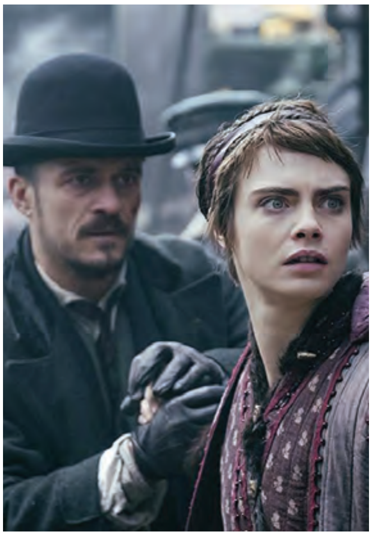
Geçirdiği trafik kazası sonrası gerçek diye algıladıklarımızın var olan tek gerçeklik olmadığı bir dünyaya gözlerini açan Alma zaten dibine kadar sıkıldığı renksiz hayatından bu sayede sıyrılabilecek midir? Yoksa tanıştığı bu yeni alan ona fazla mı gelecektir? Gayet bağ kurabileceğimiz gündelik sorunların içine gerçeküstü ve rengarenk örtüsünü öyle güzel seriyor ki Undone bu baş döndürücü yolculuğun nasıl başlayıp bittiğini anlamıyorsunuz bile. Oyuncuların performansları kadar artık resimsel bir kaliteye ulaşmış rotoskop tekniğinin de kullanımı birinci sınıf. ■ **EREN E.**



8 The Dark Crystal: Age of Resistance

[IMDb Notu: 8,6 Kanal: Netflix]

Kukla ustası Jim Henson'ın 80'lerde yarattığı ürkütücü ama büyüleyici Dark Crystal dünyası Netflix sayesinde çok daha ihtişamlı bir şekilde karşımıza çıktı ve özündeki insani değerleri hiç bozmadan bize epik bir öykü anlatmayı beceriyordu. Kuklaların son teknoloji bilgisayar efektleriyle uyumu ve tasarım zenginliği bir yana bu hilkat garibelerinin her birinin izleyicide yarattığı duygular gerçek oyuncuların pek çoğundan fazlaydı. Çocuklar için falan gibi durduğuna bakmayın hiç, Age of Resistance geçmişin günümüzle müthiş bir bileşimi ve çok keyifli bir seyirlik. ■ **EREN E.**



7 Carnival Row

[IMDb Notu: 8,0 Kanal: Prime Video]

Cara Delevine ve Orlanda Bloom'u bir araya getiren bu gotik fantezi bizi oldukça tanıdık ama bambaşka bir evrene götürmeyi gerçekten iyi beceriyordu. Sınıf ayrımcılığı, ırkçılık ve göçmen sorunları gibi hayli güncel meselelere kör gözüne parmağım bir bakış atarken karakterlerini de ilginç kılmayı başaran dizi muhtemelen en çok görselliğiyle akıllarda kalmıştır. Ama bana sorarsanız içeriğindeki ağır temalara yaptığı nokta atışları ve oyunculuklarına da diyecek yoktu. Ufaktan göz kırptığı Lovecraft öğeleri de cabası. ■ **EREN E.**



6 What We Do in the Shadows

[IMDb Notu: 8,4 Kanal: FX]

Yanağı sıkılası güzel insan Taika Waititi, Thor: Ragnarok'la ismini herkese duyurup The Mandalorian, Rick & Morty falan gibi her yerde çıkmaya başlamadan önce What We Do in the Shadows diye garip bir vampir-komedi filmi yapmıştı. Bu dizi de bir nevi o filmin Amerikan versiyonu gibi. Garip bir komedi. Öyle kahkahalar attırmıyor ama bütün bölümleri "Nasıl? Niye? Yani niye ki? Lan!" gibi ünlemlerle izliyorsunuz. Tilda Swinton, Wesley Snipes gibi "eski vampirleri" bir araya getiren bölümü özellikle efsane. ■ ÖMER

5 Mandalorian

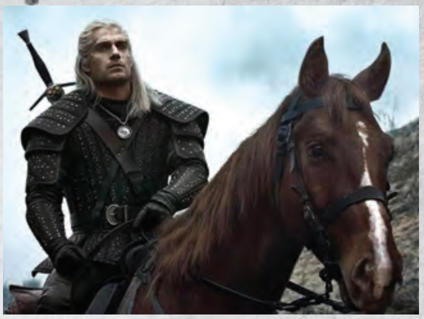
[IMDb Notu: 9,0 Kanal: Disney+]

Star Wars evreninde geçen ilk live-action dizi olan The Mandalorian, ismini de cismini de bilmediğimiz bir ödül avcısının hikâyesini anlatıyor. Bir zamanlar efsanevi savaşçılarıyla tanınan ve Jedi'lara bile kafa tutmayı başaran Mandalor gezegeni (ve uydusu) İmparatorluk döneminde büyük bir kıyıma uğramış ve ana karakterimiz "Mando" da bu kıyımdan kurtulmayı başarmış tek tük Mandalorlu'dan biri. Yeni Cumhuriyet'in gücünün yetmediği dış halkada geçen bu hikâye aslında tam bir western hikâyesi ve Mando da bir nevi Clint Eastwood diyebiliriz. Dizinin tüm interneti kasıp kavuran bir sürprizi de var: Bebek Yoda. ■ YASİN

4 His Dark Materials

[IMDb Notu: 9,0 Kanal: HBO, BBC One]

Bu sene içimiz dışımız fantastik seri doldu taştı ama bunların hemen hepsi de gayet kaliteli işlerdi. His Dark Materials başarısız sinema uyarlaması Golden Compass'tan sonra Phillip Pullman'ın yarattığı zengin evrene daha derinlemesine bir bakış atarken, bizleri de zorlu bir yolculuğa davet ediyordu. Evet, içine girmesi biraz zaman alıyor belki bu evrenin ama alışınca da steampunk öğeler ve hayli sarsıcı fikirlerle dolu bu alemden çıkmak da pek istemiyordu insan. Bir de bu seriyle birlikte anlaşıldı ki detaylı fantastik evrenlerin hakkını vermek için TV en iyi ortamı sağlıyor günümüzde. ■ EREN E.



3 The Witcher

[IMDb Notu: 8,7 Kanal: Netflix]

Geralt'ın da dediği gibi: Hmmm… Hatta hmmmmmmmm… The Witcher ilk sezonuyla belki bir LotR seviyesinde değildi ama beklemediğimiz derecede iyi çıktığı konusunda da hemfikirizdir sanıyorum. Henry Cavill'in Geralt'lığına, Freya Allan'ın Ciri'liğine, kitapların yarattığı o eşsiz dünyanın yansıtılışına bayıldık. Hemfikir olduğumuzu düşündüğüm bir şey daha varsa o da 8 bölümün kesmediği. Devamını duvarları tırmalayarak bekliyoruz ve kitaplar bir göstergeyse önümüzdeki sezonlar daha derli toplu ve daha da iyi olacaktır, şimdiden söylemiş olayım. ■ ÖMER

2 The Boys

[IMDb Notu: 8,8 Kanal: Prime Video]

Çılgın, ağzı bozuk ve kesinlikle vahşi. The Boys artık kabak tadı veren süper kahraman öykülerine bambaşka bir açıdan bakıp sert ama eğlenceli bir seyirlik ortaya çıkartıyordu. Sevgilisi bir süper kahramanın dikkatsizliğine kurban giden esas oğlanımız Hughie kendisini hiç beklemediği durumlarda bulurken içindeki intikam çağrısına kulak vermeyi seçiyor ve olaylar çok fena şekillerde gelişiyordu. Özellikle Homelander rolündeki Anthony Starr'ın performansı cidden muhteşem. Tüm süper kahraman işlerini seven ve sevmeyenlere önerilir. ■ EREN E.





1 Love, Death & Robots

[IMDb Notu: 8,6 Kanal: Netflix]

Bu diziden bahsetmesi biraz zor çünkü her bölümü komple farklıydı, sezon bir kısa film derlemesi gibiydi. Bir bölümde yaratık istilasına karşı direnen Sovyet askerlerini izlerken bir başka bölümde bir yoğurdun dünyayı ele geçirdiğine, bir başka bölümde buzdolabının buzluğunda doğup büyüyen bir medeniyete şahit olabiliyorduk. Elbette biraz daha az güzel bölümleri vardı ama kalite asla belli bir çıtanın altına düşmüyor, her bölüm izledikten sonra "bir beş dakika hiçbir şey yapmadan oturayım da şu bölümü bir hazmedeyim" hissi yaratıyordu. Sadece 2019'un değil, geçtiğimiz on yılın en çok iz bırakan bilimkurgularından olduğu kesin. ■ ÖMER

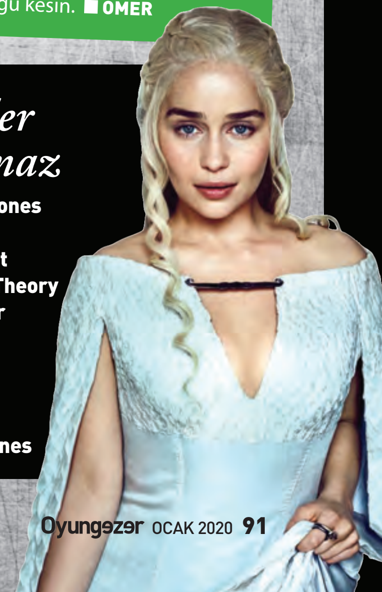


Mükemmel Mini Diziler

1. Chernobyl, 2. When They See Us, 3. Watchmen, 4. Good Omens, 5. Unbelievable

Gidenler Unutulmaz

1. Game of Thrones
2. Legion
3. Mr. Robot
4. The Big Bang Theory
5. Preacher
6. The OA
7. Veep
8. Fleabag
9. Gotham
10. Jessica Jones



YILIN ANİMELERİ

Sadece kendi izlediğim animelerden hazırladığım, son derece güvenilmez Yılın Animeleri sayfalarıma hoş geldiniz! Şöyle bir bakıyorum, yeni animeleri sağlam, devam serileri daha da sağlam, güzel bir yıl olmuş, darısı 2020'nin başına. Bu arada 2 ay önce başlayan Güz sezonunu animelerin çoğu daha bitmediği için dâhil etmediğimi, bir önceki Güz sezonunu dâhil ettiğimi de not edeyim. ■ ÖMER

Rascal Does Not Dream of Bunny Girl Senpai

[Yılın Animesi / Günlük Hayat]

Yılın Animesi ödülünde devam serilerini dışarıda bırakıyorum, yoksa kimsecikler kusura bakmasın Attack on Titan'ı yapıştırırdım direkt. Ama neyse ki yeni seriler bakımından da güçlüydü 2019. Seçmek zor oldu ki aşağıdakilere bakarsanız neden zor olduğunu görürsünüz zaten. Vinland Saga'ya elim fena gitti mesela ama yine de Bunny Girl Senpai diyorum. Yazımı, komedisi, dramı o kadar güzeldi ki… Hele asıl ikilimiz Sakuta ve Mai'nin kimyası paha biçilemez. Hatta bu ikisini yılın karakterleri de seçtim gitti.

- **Yakından Geçenler (Yılın Animesi):** The Promised Neverland, Vinland Saga, Dr. Stone
- **Yakından Geçenler (Günlük Hayat):** Maidens of the Savage Season, Fruits Basket





Attack on Titan

[Aksiyon / Dram]

Bir anlık da olsa Demon Slayer'ın aksiyonunun ne kadar sağlam olduğunu düşündüm ama sonra AoT'nin bu üçüncü sezonunun 17. bölümünü hatırladım. Sonra ondan önceki bölümü hatırladım. Sonra diğer bölümleri hatırladım… Bu ödülü geçin, bence üçüncü sezonuyla AoT en tepe noktadaki animeler arasına girmeyi başardı.

- **Yakından Geçenler (Aksiyon):** JoJo: Golden Wind, The Rising of the Shield Hero, Demon Slayer, Vinland Saga, Fairy Tail
- **Yakından Geçenler (Dram):** Vinland Saga, The Promised Neverland



Doctor Stone
[Macera]

"Fizik-kimya-biyolojiyle alakalı bir anime ne kadar eğlenceli olabilir ki?" diye düşündürtüyor insana ilk başta ama bu "bilim" konseptini hem bir taraftan son derece gerçekçi ve doğru işleyip hem de diğer taraftan aşırı gaz ve aşırı sürükleyici olmayı bir şekilde başarıyor. Yoksa yılın en popüler serilerinden biri nasıl olsun?

• **Yakından Geçenler:** Dororo, Carole & Tuesday, The Promised Neverland



Kaguya-sama: Love is War
[Komedi]

Bu yıl ayrı bir Romantizm başlığı açmadım çünkü o türdeki animeler ya komediye daha yakındı ya da günlük hayat tarzına. Kaguya-sama yılın romantik komedilerinden. İkisi de aşırı gururlu ve aşırı zeki iki karakterin adeta Death Note misali planlar yapıp diğerini ağına düşürmeye çalışması ama bu sırada her şey yolundaymış ve sıradanmış gibi hayatlarına devam etmeleri aşırı eğlenceliydi. Chika Dance var tabii bir de...

• **Yakından Geçenler:** Teasing Master Takagi-san, Why the Hell Are You Here Teacher?

Maidens of the Savage Season
[Karakter Gelişimi]

Sıradan geyik bir seri gibi başlıyor, bu geyikliğini hiç kaybetmiyor, ama usta yazar Mari Okada'nın elinden çıktığını da kısa sürede belli edip zaman zaman kararıyor, genç kızların cinselliği keşfetmesi konseptinden yola çıkarak harika bir karakter gelişimi sunuyordu.

• **Yakından Geçenler:** Fruits Basket, Rascal Does Not Dream of Bunny Girl Senpai



Mini Ödüller

• **HUZUR VEREN: Fruits Basket: Sabahları bir bölüm izleyin, bütün gününüz dingin geçsin, öyle tatlı.**

• **SERT ÇOCUK: Vinland Saga: Kuzeylilerin Britanya istilasını bütün acımasızlığıyla yansıtan, çok değerli bir seri.**

• **MÜZİK: Carole & Tuesday: Elbette Carole & Tuesday. Böylesine enfes bir soundtrack 10 yılda bir gelir.**

• **YILIN VEDASI: Fairy Tail: Vay be... Fairy Tail'in bittiği günleri de görmek varmış hayatta...**

• **YARATICILIK ÖZEL ÖDÜLÜ: JoJo: Golden Wind: Herhalde bir yıl boyunca komple oturup meditasyon yapsam JoJo'nun tek bölümündeki yaratıcılığı ve tuhaflığı çıkaramam. Çok acayip demek hafif kalır.**





GOOGLE, ANDROİD'i TÜRKİYE'DEN ÇEKİYOR MU GERÇEKTEN?

Yok canım, daha neler?!

Gülhis: Çok detay olmadan geldi bu haber, çoğumuzu da mobil cihazlarımızın geleceği konusunda korkuttu açıkçası. 20 Eylül 2018'de anlaşılan o ki Google'a bir haksız rekabet cezası daha verilmiş. Fakat asıl 7 Kasım 2019'da verilen cezadan sonra Google'ın Türkiye'den çekileceği haberi yayılınca duyuldu bütün bunlar.

Google Türkiye'den çekilmeyeceğini açıkladı. Ama Google çok büyük ve başka sektörlerde de çalışan bir firma. Bu Google Play, Chrome gibi halihazırda yüklü gelen uygulamaların kaldırılmayacağı anlamına gelmez.

Sen ne düşünüyorsun İhsan, acaba Google'ın lisans iptali böylece kalır mı, yoksa bir orta yol bulunur mu?

İhsan A.: Evet dediğin gibi aslında olay eski. Rekabet Kurumu ilk 2017'de soruşturma başlatmış Google aleyhinde, pazar gücünü kullanarak haksız rekabet yaratıyor mu diye. Ki bence de haklılar. Bu süreç boyunca Google ilgili sözleşmelerde kimi güncellemelere de gitmiş ama Rekabet Kurumu tatmin olmayıp günlük para cezası işletmeye başlatınca olanlar olmuş. Bu arada bu son dediğim, senin de dediğin 7 Kasım tarihli ceza. Anladığım kadarıyla Google itiraz süresince ya da Türkiye'deki yetkililerle şartlar konusunda orta yolu bulana kadar boşuna para ödemeyelim mantığıyla Android lisansı satışını durdurmuş. Yani bence kesinlikle bir orta yol bulunur, zaten Google'ın bu kararı 7 Kasım'dan sonra alması da buna işaret bence. Rest çekmek için 2 koca yıl beklemezlerdi diye düşünüyorum.

Ayrıca Rekabet Kurumu'nun basın açıklamasına baktığımızda AB ve Rusya'yla Google'ın yaşadığı sorunlara dikkat çekmişler ve "oralarda otoriteleri tatmin ettiniz, bizde de kurallara uyun" mesajı vermişler. Benim asıl merak ettiğim Google mı şartlarını dayatmayı başaracak, yoksa bizimkiler mi? Sen ne dersin?

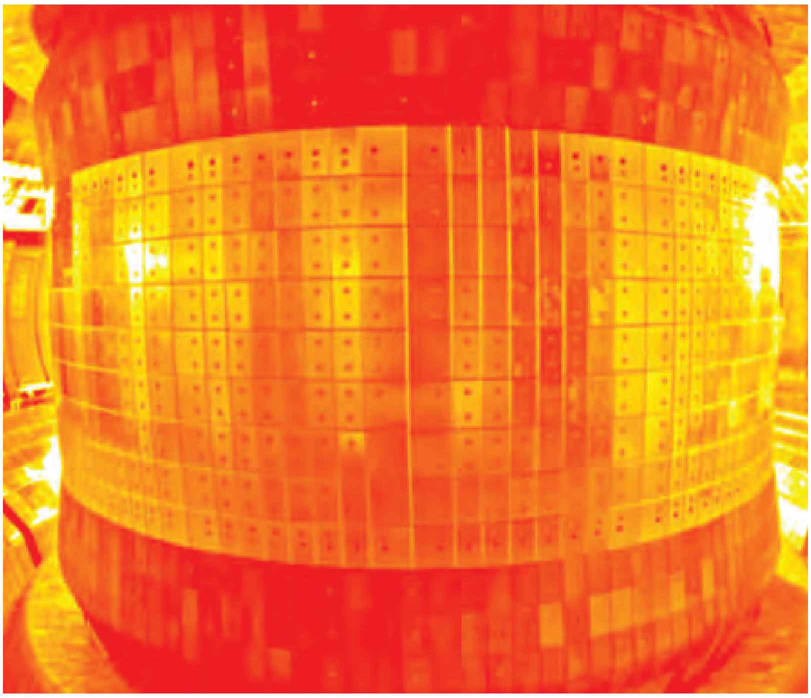
G: Aynen, olay günlük cezadan sonra patlıyor. Çünkü bu yasa ihlalini gerçekleştirdikleri gün başına 1,5 milyon TL'lik bir ceza kesmiş Rekabet Kurumu. Google için dahi bu çok büyük bir miktar.

Ve haklısın, Google'ın kendi ürünlerini dayatmasına karşı çıkan tek ülke olmadığımıza eminim. Google diğer ülkelerin benzer yaptırımlarına uyuyorsa, eh, burada da böyle bir yasa var. Bir tek onlara işlemiyor sonuçta.

Soruşturma şimdi sözlü savunma evresine geldi. 5 Şubat 2020'de Google, Rekabet Kurumu karşısında savunma yapacak. Umudum Rekabet Kurumu'nun kurallarına uymaları yönünde. Çünkü telefonunuzda Google Chrome yüklü gelmese de siz indirebiliyor olacaksınız. Bu karşı çıkma "default" yani fabrika ayarlarında Google ürünleri bulunmasına ilişkin.

Çünkü eğer Google ürünlerine karşı herhangi bir yaptırım uygulanırsa biraz mağdur kalabiliriz gibime geliyor.

İ: Ben de senin gibi ummaktayım, bakalım. Ama her türlü orta yolu bulacaklardır. Şimdilik toparlayarak söylemek gerekirse, mesele kalıcı olmaktan çok geçici gibi durmakta. Biz de yeni gelişmeler oldukça Data sayfalarından paylaşır, tartışırız elbet.



Yapay güneşte sona gelindi

Çin'de hazırlanan reaktörün testlerine başlanıyor

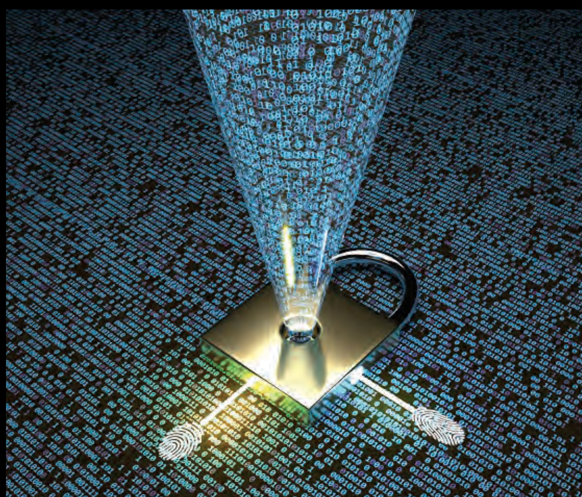
Çin Ulusal Nükleer Kurumu'ndan yapılan resmî açıklamaya göre HL-2M ismini verdikleri tokamak nükleer füzyon reaktörünün kurulumu 2019 yılı içinde tamamlanacak. Güneş'teki füzyon temelinin tersi bir yaklaşımla atomların ayrıştırılmasına dayanan reaktörün test kısmına geçilecek. Öncelikli olarak entegre sistemlerin testlerinin yapılması ve plazma bozulmasının optimizasyonunun keşfedilmesi hedefleniyor. Aynı zamanda cihazın çalışma performansı da incelenecek. Yeni yılla birlikte kullanıma hazır olacak cihazın sorunsuz çalışması füzyon reaktörlerinin gelişimi ve uzun vadede neredeyse limitsiz enerji kaynaklarının yolunu açacak. Üstelik mevcut nükleer enerji seçeneklerine göre daha temiz (Kendime not: 200 milyon °C sıcaklığına ulaşabilen reaktörün sorunsuz çalışması ile Çin'in yok olması arasında ince bir çizgi olduğunu aklımın bir köşesinden çıkarmalıyım). ■ ARES

Gizemli ziyaretçi

Oumuamua'dan kısa süre sonra heyecan verici bir gelişme!

Uzayın derinliklerinden bir ziyaretçi görme şansımız oldu yakın zamanda. Hubble Uzay Teleskobu sayesinde gözlemlenebilen 2I/Borisov isimli kuyruklu yıldız güneş sistemimize giren ikinci yıldızlararası cisim. Toz parçacıkları ve buz yığınından oluşan merkezinin yaklaşık 1 km uzunluğunda olduğu belirtildi. Gökbilimcilerde heyecan yaratan kuyruklu yıldızın yolculuğuna nereden başladığı bilinmese de hızına bağlı olarak milyonlarca yıldır seyahat ettiği tahmininde bulunuluyor. Güneş sistemine yakınlaşması ve etkileşimi sayesinde daha fazla bilgi edinmeyi bekleyen bilim insanlarının yanı sıra 2I/Borisov kuyruklu yıldızının hareketini anlamak için sizi şöyle alalım: tinyurl.com/ogz147-comet ■ ARES





Kusursuz gizlilik

Güle güle Deus Ex!

Kuantum bilgisayarların kullanımının yaygınlaşmasıyla şifrelerin kırılması konusunda korsanların ellerinin güçleneceğine dair beklenti, endişe veren bir durum. İskoçya'daki bir araştırma grubu yayınladığı makaleyle, veri gönderimi sırasında her seferinde tek kullanımlık şifre oluşturan yonga ürettiğini iddia ediyor. "Kusursuz gizlilik" başarısına ulaşıldığı kanıtlanırsa devlet kurumları ve bankalar başta olmak üzere gizliliğin en üst düzeyde olması gereken kurumlar ve şirketler için bir dönüm noktası olabilir. Dijital veriyi ışık formunda depolayan ve içindeki veriye göre şekil veren özel yongaların iletişimi St. Adrews Üniversitesi profesörü Andrea Di Falco tarafından iple bağlı iki karton bardakla konuşmaya benzetiliyor. Her seferinde farklı buruşturulan bardaklar sesi farklı şekillerde maskeleyeceği için yapının kırılamayacağı söyleniyor. ■ ARES



Japonya'da robot dış iskeletler kullanılmaya başlandı

Yaşlı nüfus çalışmaya devam edebilsin diye!

Japonya'nın yüzde 26'sı 65 yaşında olan nüfusu, onu dünyanın en yaşlı ülkelerinden biri yapıyor ve bu da gittikçe çalışan nüfusun küçülmesine yol açıyor. Özellikle de inşaat ve tarım alanlarında çalışan sıkıntısı çeken Japonya'da insanların fiziksel işleri yapmalarını kolaylaştıracak giyilebilir destekler geliştiren şirketler ortaya çıktı.

Örneğin Innophys adlı bir şirket, bir el pompasıyla "şarj olan" ve kişinin ağırlık kaldırma kapasitesine 30 kilo kaşa eşdeğer güç ekleyebilen bir mekanizma üretiyor.

Şirketin sözcüsü Daigo Orihara, müşterilerinden birinin bir turp turşusu üreticisi olduğunu söylüyor. Üretim aşamasında ağır yükler kaldırmak zorunda olan 70 yaşındaki bu adam, Innophys'in dış iskeletleri sayesinde çalışmaya devam ediyor.

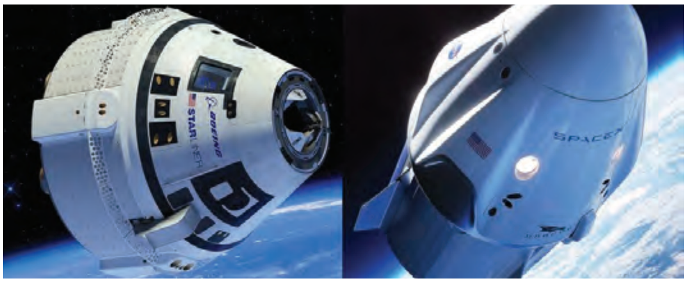
Bu ürünlerden yararlanabilecek olanlar sadece yaşlılar değil elbette ki. Bir diğer amaç da fiziksel engelli bireylere hareket kabiliyeti kazandırabilmek. Panasonic ve Toyota gibi büyük şirketler de bu konuda araştırma yapanlardan. ■ GÜLHİS

Boeing'in Starliner'ı hayal kırıklığı yarattı

Yörüngeye oturamadı, astronotların hediyeleri kapsülde kaldı

Bir süredir NASA özellikle mürettebat ve teçhizat taşımasında Rusya'ya olan bağımlılığını kırmak adına özel sektörle birtakım projeler yürütmekteydi. Bunlardan ilki SpaceX'in Dragon Crew'ı, bir diğeri de yazıya konu olan Boeing'in Starliner'ı. İlki görevini geçtiğimiz Mart ayında başarıyla tamamlamışken Starliner yörüngeye oturamadı ne yazık ki. Mekik iç saatinde yaşanan bir problem ve iletişim problemleri yüzünden yanlış yörüngeye girmiş (daha doğrusu Boeing geriye döndürmesi kolay olsun diye bunu tercih etmiş) ve fazlaca benzin yakmış. 50 saat boyunca Dünya'nın etrafında 33 kere turladıktan sonra New Mexico'ya başarıyla inmeyi başarmış. Test esnasında Starliner'ın mürettebatının olmadığını ekleyeyim.

Peki bundan sonra ne olur? İlk olarak Boeing'in mekiği başarıyla indirmesi kendileri adına büyük bir kazanç oldu ve başarısızlığın ağırlığını bir nebze olsun dindirdi. Öte yandan hâlâ Starliner'ı Uluslararası Uzay İstasyonuna demirlerken görmek kısmet olmadı. Ama en nihayetinde birlikte yaptıkları değerlendirmelere bakılırsa NASA ve Boeing büyük oranda iyimser takılıyor. Muhtemelen yeni Starliner denemeleri izleyeceğiz yakın gelecekte de. ■ İHSAN A.



Yeni bir migren tedavisi: Yeşil ışık!

Sadece ışık

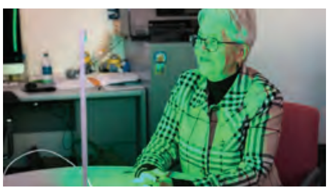
Arizona Üniversitesi'nden Dr. Mohab İbrahim, doktorasını farmakoloji ve toksikoloji üzerine yapmış bir anestezi uzmanı. Bu araştırmayı yapma fikriniyse başı ağrıdığında bahçede oturmanın kendisini rahatlattığını söyleyen kardeşinden almış.

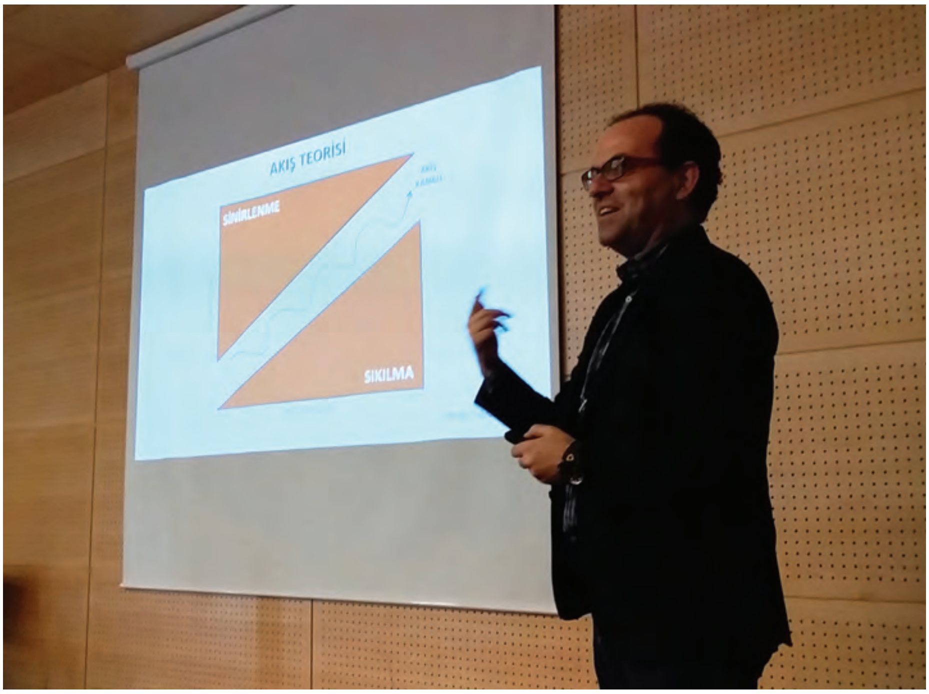
Şu ana kadar aldıkları sonuçlar da yeşil ışığın işe yarayabileceği yönünde. 25 kişilik bir grupla yapılan testlerde, katılımcıların çoğu kronik migrenlerinde azalma olduğunu bildirmiş. Kimi katılımcı birkaç gün, kimisiyse birkaç hafta içinde sonuç almaya başlamış.

Dr. İbrahim migrenin sebeplerinden birinin ışığa duyarlılık olduğunu biliyor. Migreni en az tetikleyen ışığın da yeşil olduğunu. Neden yeşil ışığın bu konuda işe yaradığıysa hâlâ araştırma konusu.

Oregon Health & Science Üniversitesi'nden Nörolojik Cerrahi profesörü Mery Heinricher "ışığın yakın dönemde migren tedavileri arasına girmesini beklememeliyiz, daha çok araştırma gerekli" diyor, ama "fakat burada keşfedilecek bir şey olduğu kesin" diye de ekliyor.

Migreni için ameliyat dışında her şeyi denemiş olan 70 yaşındaki Ann Jones deneylerde başarılı sonuç alanlardan. 6 hafta içinde sonuç alan Jones, deneyler sona erdikten sonra da yeşil ışığı hayatından eksik etmeyeceğini söylüyor. ■ GÜLHİS





BEETECH 2019 En İyi Uygulamalar Konferansı

Yerli firmaların ağzından teknoloji!

17-18 Aralık 2019 tarihleri arasında İTÜ tarafından gerçekleştirilen etkinlikte çeşitli teknoloji firmaları yapay zekâ teknolojilerinden AR/VR teknolojilerine, oyun teknolojilerinden çevre teknolojilerine kadar projelerini paylaştı.

Konferansın ilk en dikkat çekici ve bizim de yakından takip ettiğimiz oturumlardan birisi, "Oyun Teknolojileri" oturumuydu. NoWhere Studios'tan Burak Tezateşer, oyun sektörünün yakın gelecekte yapay zekadan sadece oyun içinde değil, oyun yapımında da yararlanacağını söyledi. Bu konuda bir adım da otomatik animasyon yazılımı olarak onlardan geliyor. Küçük stüdyoların üstündeki animasyon yükünü hafifletmek ve oyun yapım sürecini hızlandırmak amaçlı geliştirilen bu proje çok ilgi çekti

Oldukça akıcı geçen oturumun ilerleyen dakikalarında Ercan Altuğ Yılmaz, Sarente adına oyunlaştırma (gamification) yöntemini ve oyunlaştırmayı nasıl verimli bir şekilde sınıflara taşıyacaklarını anlattı. Biz öğrenciyken yoktu böyle şeyler tabii :))

Kapanış konuşmasındaysa Twin Science & Robotics'ten Okan Dursun, Sosyal Sorumluluk 4.0 adını verdikleri faaliyetlerini görseller ve videolarla aktardı. Özellikle ülkemizin Doğu Anadolu bölgesindeki okullara hediye olarak gönderdikleri bilimsel eğitim setleri sebebiyle tüm dinleyicilerin dikkatini çekti. Bu bilim setleriyle kodlama da öğreten Twin Science, bir yandan da geleceğin oyun tasarımcılarını eğitiyor diyebiliriz. ■ ERKUT

Türkiye'den çıkan bir yenilik!

NoWhere Studios'tan Burak Tezateşer'in sunumunda üzerinde durduğu en ilginç başlıklardan biri İTÜ / Hacettepe ortaklığında geliştirmekte oldukları bir animasyon aracıydı. Voice To Animation yani Sesten Animasyona diye tanımladıkları bu süreç şöyle işliyor: Programın içinde hali hazırda konumlandırılmış belli başlı oynar parçaları bulunan bir 3D yüz modeli bulunmakta ve tamamlandığında, programın yapay zekâsı yüklenen herhangi bir ses dosyasıyla uyumlu bir şekilde bu yüz modelinin mimik ve hareketlerini kendisi düzenleyecek. Ve yaklaşık 8 saatlik bir görüntü kaydı üzerinden yapay zekânın herhangi bir dilin yapısına göre eğitilebilmesini planlıyorlar. Bu projeleriyle hem oyun yapımını hızlandırmayı hem de animasyon bütçesi düşük küçük stüdyolara katkıda bulunmayı amaçlıyorlar. ■ GÜLHİS

Eğitimin geleceği

Oyunlaştırma, yani gamification artık hiçbirimize yabancı değil. Hepimiz gerek gündelik işleri puanlandırmaya, gerek iş yerlerinde ya da okullarda yapılması gereken görevleri ödüllendirmeye dayalı programlar biliyoruz. Oyun Teknolojileri oturumunun bir diğer ayağı, farklı yaş gruplarından çocuklara yönelik eğitim oyunlaştırmaları üzerineydi. Öne çıkan projelerse Sarante, Sınıf İçi Öğrenme ve Twin Science Bilim Seti oldu. ■ GÜLHİS

Sarante

Sarante, bir sınıf desteği aslında. İlkokuldan liseye kadar, sınıf müfredatını destekleyecek bir sistem tasarlamış Sarante ekibi. Canavarlarla savaşmıyorsunuz da bazı sorular cevaplandırıp bazı görevleri yerine getiriyorsunuz. Öğrencilerin hem sınıf içinde birbirlerini takip edebilecekleri, hem de bireysel olarak gelişebilecekleri keyifli bir proje. ■ GÜLHİS



Twin Science & Robotics

Twin Science'ın adı, her aldığınız kutuyla, bir kutunun da bağışlanmasına katkıda bulunuyor oluşunuzdan geliyor. Setleri çocuklara kodlama, elektrik ve mekanik hakkında pratik beceriler kazandırabilmek üzerine kurulu. Ve amaç bunu sadece böyle bir seti satın alabilecek çocuklara değil, her kesimden çocuğa sağlayabilmek. Hem öğrencileri hem de öğretmenleri kodlama ve robotik alanında eğitmek için uğraşan bu proje, belki de benim en beğendiğim sunum oldu. ■ GÜLHİS

2019'UN *en iyi* TEKNOLOJİ ÜRÜNLERİ

2020 oyun açısından biraz kısır geçti, özellikle de PC oyuncuları için. Bize yeni bilgisayar aldıracak bir oyun olmayınca, donanım üreticileri de bu seneyi daha çok tatilde geçirdi. Biz de yılbaşından beri yeni ürünlerden çok fiyatlarını konuştuk. Özellikle yılın ikinci yarısı donanım ve teknoloji firmaları için çok da parlak geçmedi, düşen satışlar yüzünden moraller bozuktu.

Yılın kuşkusuz teknoloji adına en büyük olayı sosyal medya ve içerik platformlarının yasa koyucuların karşısında ter dökmesiydi. ABD'de Facebook ardı arkası gelmez skandallar yüzünden kongre önüne çıkarken, Google da Avrupa Birliği'nin yeni telif hakları yasasına karşı savaş veriyordu. Bu tartışmalar henüz elle tutulur sonuçlar vermese de, internet devlerinin "yarattıkları etki üzerinden sorumlu tutulduğu" bir dünyayı tartışmaya açması faydalı oldu.

Bitirdiğimiz sene adına en üzücü olaysa hızla kutuplaşan dünyada, teknoloji sektörünün politik çekişmelerin çapraz ateşinde kalmasıydı. Yıl boyunca Jeff Bezos üzerinde dönen tartışmalar, Google'ın parti ve taraf tuttuğu iddiaları derken, yılı Huawei'nin CFO'su Meng Wanzhou'nun tutuklanmasının utancıyla bitirdik. Görünen o ki, ABD başkanlık seçimlerine kadar da teknoloji dünyası huzur bulamayacak.

Neyse tatsız konuları bir yana bırakalım, yılın en iyi ve anlamlı ürünlerini hatırlayıp biraz kafa dağıtalım. Önce oyuncu donanımları, ardından teknoloji cihazları gelecek. Bu arada sadece yeni çıkan ürünleri değil, "en iyi" statüsünü koruyanları da listeledim. Ayrıca bunlar benim bizzat denediğim ürünler, deneyemediklerimi değerlendirme dışı bıraktım. Teknoloji ürünleri Türkiye'ye resmen gelmiş olmasalar bile değerlendirmeye aldım, zira güzel ürünlerin pek azı ülkemize uğruyor.

TUĞBEK ÖLEK

Oyuncu Faresi

LOGITECH G305

Sade, yüksek performanslı ve kullanışlı. Logitech'in Lightspeed kablosuz teknolojisini ve HERO sensörünü kullandığı halde fiyatı da yenilir yutulur cinsten. Bu varken diğer hiçbir Lightspeed fareye fazladan para vermeye gerek yok cidden.



1

Oyuncu Klavyesi

LOGITECH G413

Klavye tercihimizde hayli eskilere gittik. İçinizden "413 de nesi, bunun 613'ü çıkmadı mı?" diyenler olabilir. Orası doğru ama sırf kozmetik farklar için aradaki fiyat farkına değeceğini düşünmüyoruz. Ben illa RGB isterim derseniz G512 de olabilir. Ama G413'ün Carbon rengi üzerinde kırmızı geri aydınlatma ve Romer-G Tactile tuşları bizce on numara.





Oyuncu SSD

XPG GAMMIX S11

SSD konusundaki tercihimiz geçen seneden bu yana değişmedi. XPG S11 saniyede 3GB'ın üzerinde süper okuma performansı ve şık tasarımlı soğutmasına rağmen rakiplerinin yarı fiyatına. Çok da düşünecek bir şey yok yani.

Oyuncu Kulaklığı

STEELSERIES ARCTIS 1

Ekonomi boşa sardıkça bizim de tercihlerimiz ekonomik mi oluyor ne? Evet piyasadaki en iyi kulaklık olmaktan çok uzak Arctis 1. Ama sade ve düzgün tasarımı ve fiyatına beş basan ses kalitesiyle bizce çoğu oyuncunun tercihi olmalı.





Oyuncu İşlemcisi

AMD RYZEN 7 3700X

Daa da da daaaann!!! Bana sorarsanız yılın olayı budur. Benim gibi en eski Intel fanatiği bile AMD'nin üstünlüğünü kabul ettiyse artık Ryzen'in liderliğinin tartışılacak yanı kalmamıştır. Fiyat, performans, toplam maliyet, nereden baksanız Intel gol yiyor. Aman not düşelim biz bizzat denemedik (AMD'nin Türkiye'de olmaması sebebiyle, var mı yoksa, bizim haberimiz yok).

Oyuncu Bilgisayarı (Dizüstü)

ACER HELIOS 300

Yılın en kusursuz ürünlerinden biriydi Acer Helios 300. O kadar beğendim ki, gidip bir tane satın bile aldım. Tasarım ve performans olarak bir oyun sisteminde yapılabilecek her şeyi yapmış Acer. Aylardır kullandığım için rahatlıkla söyleyebilirim, gelmiş geçmiş en iyi oyuncu dizüstü sistemi.





Oyuncu Bilgisayarı (Masaüstü)

ASUS ROG STRIX GL12CM

Herkes dizüstüne geçtikçe masaüstü sistemlerin de pabucu dama atılıyor. Tasarımına ve iç mimarisine özen gösterilmiş düzgün bir sistem bulmak o kadar zor ki. Dışarıdan güzel gözüken çok alternatif olabilir ama ROG Strix içine baktığınızda "İşte budur!" dedirten çok az modelden biri.



Yılın Mönitörü

ACER PREDATOR X34

Tekrar hatırlatalım 34" monitörlere zafiyetimiz var. Başka bir ekran boyutuna da ödül vermemiz düşünülemez. Bu sene yeni bir model çıkmayınca geçen seneki tercihlerimize geri döndük. Omen X 35" de şahane, Acer Predator X34 de. Geçen sene birini seçmiştik bu sene diğerini seçelim dedik, siz hangisini hesaplı bulursanız yakalayın.



Yılın Kulaklığı

SONY WH1000XM3

Bir servet gerektiren profesyonel modelleri kenara koyun, ne ses kalitesi, ne de gürültü engelleme olarak WH1000XM3'le yarışabilecek bir kulaklık zor bulursunuz. Evet ucuz bir ürün değil ama sahip olduğu özellikler (Bluetooth, NFC, Alexa, Dokunmatik, Pil Ömrü) ile birlikte düşününce verdiğiniz her kuruşun üç mislini hak ediyor.



Yılın Telefonu

SAMSUNG GALAXY A70

Bu sene en üst seviye amiral gemileri yerinde sayarken ekonomik modeller kendini hayli geliştirdi. Özellikle Samsung'un yeni A serisi, 3.000TL'nin altında fiyatlara olmayacak özelliklerle geliyor. Elbette işlemci performansı olarak S ve Note serileriyle arasında ciddi farklar var. Ama aradaki fiyat uçurumunu düşününce daha iyi olan ürün A serisi.

Yılın En İyi Teknoloji Ürünü / XR Ürünü / Oyun Konsolu

OCULUS QUEST

Bu sene gördüğüm, denediğim ve kullandığım ürünlerin hiçbiri Oculus Quest kadar hayran bırakmadı kendisine. Yıllardır "eh, meh, bu da olmamış" diye burun kıvırdığım sanal gerçekliği alıp günlük hayatımın bir parçası haline getirdi. Öncelikle şunu söyleyelim, Rift S dâhil diğer hiçbir VR başlığını almanın bir anlamı kalmadı. Oculus Quest hepsinden çok çok daha ucuz ama çok çok daha iyi. Hem kendi başına hiçbir bağlantısı olmadan kullanabiliyorsunuz, üstelik Super Hot, Beat Saber gibi en popüler oyunları oynuyorsunuz, hem de bilgisayara bağlayıp Asgard's Wrath gibi en baba VR oyunlarını oynayabiliyorsunuz.

Oculus Quest'le yapabildiğiniz o kadar çok şey var ki, hayatınızda fark yaratan deneyimler ardı ardına geliyor. Beat Saber'ın resmen anlamı değişiyor kablolardan kurtulunca ve bir bakıyorsunuz günlük egzersiz rutininiz haline gelmiş. Ya da yatağınızda ayaklarınızı uzatıp filmleri sinema kalitesinde izlemeye başlıyorsunuz. En anlamlısı da uçakta başlığınızı takıp o salamura sıkışık koltuk cehenneminden bir anda sinema salonuna ışınlandığınızda dünyanızın değişmesi (Sony WH1000XM3 de ekleyin). Şimdi el tanıma özelliği de geldi, bakalım daha neler yapacak.

Oculus Quest'i diğerlerinden ayıran sadece kullanışlılığı ve çok yönlülüğü de değil. Takip performansı, görüntü kalitesi, kontrol kolları… Yaptığı her şeyi harika yapan bir cihaz bu. Elbette çözünürlük ve piksel aralıkları daha gelişime açık, ayrıca SD kart desteği olmaması üzücü. O yüzden Oculus Quest 2'nin çok daha iyi olacağını tahmin etmek zor değil. Ama şu an Facebook sırf VR gelişsin diye Quest'i sadece 399$'a satıyor ve inanın her üründen çok ağır zarar ediyor. Piyasada tükendikçe de karaborsada 800$'a kadar çıkıyor fiyatı. Biz Quest 3-4'e geldiğimizde fiyatı 2.000$'lara gelecek.

Böyle bir deneyimi, bu kadar kullanım çeşitliliğini, böyle bir fiyata sunan bir cihaz inanılır gibi değil.



<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

Geçen ay itibariyle ciddi sayılabilecek ölçüde bir değişikliğe gittim sistem seçeneklerimizde. Değişiklikler şöyleydi: Vega sistemi ufak fiyat değişiklikleri dışında aynı gibi. F/P sisteminde RX 570 yerine GTX 1050Ti ve işlemcide de Ryzen 3 2200G yerine i3 8100 şeklinde güncellemeler yaptım. Ama asıl büyük değişiklik Üst Orta ve Yüksek (bu, bu ay) sistemlerinde oldu. Ü/O'ya o segmentte en iyi fiyat/performans veren kart olduğunu düşündüğüm RX 5700 XT'yi koydum bir kere. İşlemcide de Ryzen 5 3600'e dönmüş durumdayız gördüğünüz üzere. Yeterli bütçeye sahip okurlarımız buna bir de SSD eklemesi yapsa tadından yenmez tabii. Yüksekteyse, Ryzen 9 serisinden 3900X'i RTX 2080'imizin yanına iliştirdim. Durum böyle yani. Öte yandan döviz kurları ufaktan yükselişe geçmiş gibi duruyor. Daha da yükselmeden, yeni yıl yeni bir sistem için iyi bir bahane değil mi? ■ İHSAN A.



SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD RYZEN 5 2400G	B450M PRO4
	1.178 TL	680 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C16 8GB	1TB 64MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	500W 80+
271 TL	265 TL	250 TL
TOPLAM: 2.644 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GTX1050TI-A4G 4GB/128BIT GDDR5	INTEL CORE I3-8100	B360M PRO-VDH INTEL
1.396 TL	687 TL	610 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 8GB (1X8GB)	1TB 64MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	550W 80+
400 TL	265 TL	250 TL
TOPLAM: 3.608 TL		



SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
RX 5700 XT 8GB/256BIT GDDR6	AMD RYZEN 5 3600 3.6GHZ-4.2GHZ	B450 GAMING PLUS
3.190 TL	1.537 TL	744 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB)	2TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB/S	700W 80+
1.193 TL	435 TL	515 TL
TOPLAM: 7.614TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE RTX 2080	AMD RYZEN 9 3900X	ROG X570
5.966 TL	3.767 TL	2.507 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3600MHZ C16 32GB	SSD: 1TB SSD M.2 550-520MB/S HDD: 6TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	750W 80+
1.711 TL	1.198 / 1.400 TL	1.040 TL
TOPLAM: 17.589 TL		



Piksel Günlükleri

Kısır Döngü

Küçükken en nefret ettiğim oyun NES'teki Soccer oyunuydu. Neden diye soracak olursanız, o yıllarda evimizdeki tek konsol bir Famiclone'du ve Captain Tsubasa 2'yi de saymazsanız elimizdeki tek futbol simülasyonu (!?) bu lanet olasıca oyundu. Benden 7 yaş büyük abim de bir futbol hastası olarak hep bu leş oyunu oynar, yapay zekâ hafif geldikçe de zorla bana karşı oynardı. Evet, "zorla".

İşte gene bir akşam abimin zoruyla ona karşı Soccer oynuyordum ve durum abim açısından hiç iyi gitmiyordu. Bu mega b*ktan oyunda kalecinizle en gerideki savunma oyuncusu aynı komutlarla hareket eder, ikisi de siz nereye basarsanız aynı anda aynı yöne doğru ilerlerdi. Savunmaya dikkat eden abim de bu detaya zerre dikkat etmiyordu, ben de bundan faydalanarak kıtanın diğer ucundan boş kaleye goller atıyordum.

Böyle böyle geçen bir saatin ardından örümcek hislerim sinyal vermeye başlayınca kalkıp gitmeye yeltendim. Fakat abim beni Kingpin misali yerime mıhladı ve "otur şuraya, ben kazanmadan hiçbir yere gidemezsin" dedi gözleri koyu kırmızı şekilde. Anlaşılan kaybetmediğim sürece benim için hayli uzun bir gece olacaktı.

Planımı yapmıştım, bilerek kaybedecek ve bu kahrolasıca oyundan bir an önce kurtulacaktım. Kazanmak umurumda bile değildi zaten. Bu yüzden bir anda Barcelona gibi bir takımdan Siirt Köy Hizmetleri'ne dönüştüm. Abim golleri takır takır saydırıyor, her golden sonra da İngiliz holiganlar gibi hareketler yapıyordu. Nihayetinde mağlubiyetimi tescilleyen son düdükle beraber özgürlüğüme kavuşmak için ayağa kalktım ki bir ses beni durdurdu.

"Bilerek yenilme lan! Düzgün oynayarak yenil, yoksa hiçbir yere gidemezsin!"

İşte o gün bugündür birisi "Kısır döngü nedir?" diye sorsa da ben de sınav kağıdına bu anımı yazsam diye bekler dururum...

Not: Bu arada yazdıklarım sizi yanıltmasın, abim gerçekten de dünyanın en tatlı insanıdır. Sadece oyun oynarken biraz hırs yapıyor o kadar. ■ EMRE S.



KONSOL

Nokia N-Gage

Telefonda oyun mu?

Ah N-Gage... Tetris ve Tamagotchi'yi saymazsak Nintendo'nun mobil konsollarının pek de yaygınlaşmadığı ülkemizde okulda sokakta doğru düzgün oyun oynanabileceğini göstermişti bize. Sırf Gemlik'teki arkadaş grubumda 6-7 kişide vardı, veya Eskişehir'de Anadolu İletişim kantininde az mı Colin McRae oynadım...

Nokia'nın telefonla mobil konsolu birleştirme fikri kesinlikle muhteşemdi ama ağır patladılar, 6 milyonluk satış rakamının 3'te 1'ini zor tutturdular. Zaten çıktıktan 2 yıl sonra Nokia kendisi itiraf etti "N-Gage patladı" diye.

En büyük sebep tasarımıydı bence. Aygıtın aslında şık olduğunu düşünüyorum ama telefonla konuşurken geri zekâlı gibi görünürdünüz. Yan tutardınız telefonu yahu, çok saçma :) N-Gage kullanmak bayağı kendine güven gerektirirdi o yüzden, komik duruma düşmeyi göze almanız gerekirdi. Sonraki sürüm, bende de olan Nokia N-Gage QD'yle düzelttiler bunu da artık N-Gage olumsuz anlamda meşhur olmuştu bir kere.

Fiyatının rakibi olmaya çalıştığı GameBoy'un 3 katı olması, bir oyun kartuşu takmak için telefonu pili mili dâhil komple sökmeniz gerekmesi, kısa pil ömrü gibi daha bir sürü hayati hatası da vardı tabii. Çok tutmayınca oyun da az çıktı (toplam 58 tane) ama oyunları şaheser olmasa da fena değildi. Tony Hawk, Call of Duty, Pathway to Glory, Splinter Cell, Colin McRae Rally gibi isimler ilk başta sayılabilir.

N-Gage'in patlayışı çok hüzünlüdür, başka hiçbir firma o gün bu gündür telefonla oyun konsolunu birleştirmeye çalışmadı. ■ ÖMER



RESIDENT EVIL 1,5'İN BULUNUŞU

Resident Evil serisinin kayıp halkası

İlk Resident Evil'ın 1996'da büyük başarı elde etmesinin ardından Capcom hiç vakit kaybetmeden ikinci oyunun da yapımına başlamıştı. Oyun için Shinji Mikami'nin liderliğini üstlendiği yeni bir ekip kuruldu ki ekibin yarısı ilk oyunda çalışan elemanlardan oluşuyordu zaten. Yönetmen Hideki Kamiya'nın aklında da savaşların üzerimizde kan gibi kalıcı lekeler bırakması ve poligon sayılarını azaltarak ekrandaki zombi sayısını hayli arttırmak gibi ilginç fikirler vardı.

Fakat ekibin o an üzerinde çalıştığı prototip, oyunun bugünkü bildiğimiz halinden oldukça farklıydı. Leon, Racoon City'e sonradan gelmiyor, aksine oranın bir polisi olarak zombi istilasına karşı direniş göstermeye çalışıyordu. Claire'ın yerineyse yolu Racoon City'e düşen üniversiteli Elza Walker yer alıyordu, üstelik iki başkarakterimizin öyküleri de hiç kesişmiyordu, kendi yardımcı karakterleriyle beraber tamamen bağımsızlardı. Oyunun tek farkı bu değildi tabii, farklı senaryolar ve karakter tasarımları, zombi goriller, mekân farklılıkları, tırmanan, zıplayan, kafası kopsa bile saldıran türlü türlü zombiler gibi bugünkü versiyonda yer almayan pek çok şey vardı.

Ne var ki proje %70 oranında tamamlandığında bir şeyler Mikami'nin içine sinmemeye başlamıştı. Keza oyun ne onun istediği kadar keyifli ne de korkunçtu. Beklentilerin ne denli büyük olduğunu bilen üstat da cesur bir karar aldı ve oyuncuları hayal kırıklığına uğratmaktansa oyunu en baştan yapmaya karar verdi. Böylelikle Şubat 1997'de prototip resmi olarak iptal edildi ve yeni ekip üyeleriyle projeye sıfırdan başlandı. 1 yıl sonra tamamlanan oyun da bugün bildiğimiz Resident Evil 2 halini aldı.

Gelgelelim asıl öykümüz burada başlıyor. 2000'li yılların başına internetin iyice yaygınlaşmasıyla beraber eski oyun dergilerine bakan insanlar, dönemin dergilerinde tanıtılan RE2'nin 1998'de oynadıkları sürümle hiç alakası olmadığını fark etti. Böylece serinin hayranları forumlar vasıtasıyla eski dergilerden topladıkları ekran görüntülerini bir araya getirmeye başladı ve milleti büyük bir heyecan sardı. Kısa süre sonra da bu ilk prototipe Resident Evil 1,5 adını taktılar ve oyunu bulmak için dünya çapında büyük bir arayış başladı.

Nitekim internet efsaneleri, sahte ilanlar ve yalan beyanlarla geçen uzun yılların ardından prototipin ilk gerçek kopyası 2007 yılında ortaya çıktı. Oyunu vefat eden eski bir Capcom çalışanından edinen TheCurator takma adlı kullanıcı yıllardır oyunu kovalayan hayranlarından tam $125.000 dolar para istiyordu. Neyse ki bu uyanık arkadaşımızın oyunu 4 yıl boyunca istediği fiyata satamayıp nihayetinde paraya sıkışması sonucu 8000 dolara el sıkışıldı ve Resident Evil 1,5 tam 15 yıl sonra sevenleriyle buluştu.

Lakin %40 civarında tamamlanmış olan prototipi biraz oynayan ekip kısa süre içinde Mikami'nin oyunu neden iptal ettiğini kolayca anladı: Oyun gerçekten de bugün bildiğimiz versiyonuna kıyasla kötü, zayıf bir oyundu. Üstelik bu yarım yamalak prototipi oynayabilmek için sürekli debug menüleri kullanmak gerekiyor, oyun birdenbire kod eksikliğinden dolayı kilitlenebiliyordu. Bu yüzden kodlama ustası Team IGAS isimli bir ekip kuruldu ve bu ekip oyunu hack'leyerek aslına uygun şekilde tamamlamaya karar verdi. Bu proje halen daha da devam etmektedir, yaklaşık 6 ayda bir de güncelleme çıkartıyorlar fakat oyunu tamamlayabilmek için yapılması gereken daha çok şey var.

Peki Mikami'nin bahsettiği %70 tamamlanmış versiyonu şu an nerede? İşte asıl soru bu.

■ EMRE S.



UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

NATHAN'IN USTALIĞA GEÇİŞ DÖNEMİ

NOYAN AKATLI

Dergimizin son sayfalarına, bence en anlamlı ve kalplere hitap eden bölümümüz olan Piksel'e konuk olarak kaleme aldığım her yazıda, zamanın ne kadar hızlı geçtiğinin farkına varıyor ve şaşkınlıkla kalakalmamla beraber birkaç saniye daha geçip gidiveriyor. "Uncharted serisinin ikinci oyunu, Among Thieves güzeldi yahu" cümlesi oyunseverler arasında mutlaka yüzlerce kez tekrarlanmıştır. Bir önceki nesil olan PS3'te piyasaya çıkışının üzerinden tam 10 yıl 3 ay geçmiş, benim slim model konsolum henüz yeniyken kutulu satın alıp büyük bir heyecanla oynayışım da tam 10 yıl oluyor ve bu cümleleri bir-iki dakika içinde dergi sayfasına döküverdim bile. "Dile kolay" deyiminin, zaman aralıklarının görece büyüklüğünü anlatmasının tam karşılığı işte bu durum.

Tutku, aşk, adanmışlık ve sadakat

Maceraperest "hırsız" Nathan Drake'in ikinci serüveninden zihnimde kalan izlerden, hatırladığım duygu ve bende izlenim halinde bıraktığı kavramlardan oluşturdum ara başlığı. Tadı damakta kalmış, mecazi ve sözlük anlamlarıyla "film gibi", müthiş, gerilimli, dokunaklı, duygusal, temposu çok iyi ayarlanmış, etkileyici müzikler, grafikler ve seslendirmeler eşliğinde sunulmuş, on yıldır kalite düzeyine kolay kolay ulaşılmamış bir maceranın hâfızamda bıraktıklarını siz oyungezerlerle paylaşmanın heyecanı içindeyim, bu yazıyı yazmama onay verildiğinden beri, üç-dört gündür. Dergimizin Kasım 2009 sayısında yayınlanmış, Faruk Akıncı arkadaşımızın inceleme



yazısından destek aldığımı da, kendisine teşekkür ederek belirteyim öncelikle.

Topkapı Sarayı'ndan giriş yapılan macera

Bizler için ilginç bir nokta; henüz ikinci bölümde Drake'in güvendiği bir "meslektaşıyla" beraber tehlikeli ve gizli işlerini Topkapı Sarayı'nda gerçekleştirmeleriydi. Nöbetçilerin üniforma ve tipleri her ne kadar hemşerilerimizden ziyade, Ortadoğulu Araplara benzemiş olsa da, Nathan sarayın tarihî gölgelerinde gizlenirken aralarında geçen "gece vardiyalarını da hiç sevmiyorum, yorucu oluyor yahu" şeklinde espriler, 3. oyunda gelecek Türkçe seslendirmenin habercisi gibiydiler adeta.

Greg Edmonson imzalı, kulaklığımdan ruhuma doğru coşkunun yanında, on yıl önceki heyecanı aktarmayı hâlâ başaran oyun müziklerini dinlerken, şu sözcükler ve sıfatlar aklıma geldi: Epik, destansı anlamda, duygusal anlamda ve ciddi şekilde gaza getirici. Saatler süren, doğrusunu söylemek gerekirse bittiğinde içim buruk şekilde üzüldüğüm tek kişilik senaryoya gelirsek, karlı dağların tepelerinde, parçalanmış, hasarlı bir tren vagonunun içinde, kâbus gibi bir sahneden çekip kurtarmak zorunda olduğumuz bir Nathan Drake'le başlıyorduk Among Thieves'e. Bazı bölümler arasında geriye dönüşlerle anlatılan öykü; yüksek tempolu, rahat koltuğunuzda bile bir anda adrenalin baskınına uğramanıza neden olan bir "oradan oraya atlama, zıplama, kaçma, koşmaya çalışma" etkinlikleriyle açılışı yapıyordu. Gerginlikten dolayı ellerimdeki terin kontrolcünün plastik yüzeyine bulaşmasını önleyen kılıfı aldığıma henüz ilk bölümlerden şükrettiğimi hatırlarım. Heyecan ve her anlamıyla kan ter içinde geçen koşuşturmaların ardından bölüm sonu videolarıyla biraz rahat nefes alıp, Nathan'ın gönül meselelerini izleyerek romantizm rüzgârına da yaklaşıyorduk. Romantizm işine "yaklaşmak"la kalıyorduk tabii, çünkü hazine peşindeki kötü adamların, "gönüllerin hırsızı" Drake'in ensesinde bitmeleri, etrafı kurşun ve bomba yağmuruna tutmaları her an gerçekleşebilecek olaylardı Uncharted'da. PS Vita sürümü de dâhil tüm Uncharted oyunlarında bu bir anda başlayan şiddetli çatışmalar, patlayan binalardan son salisede atlayıp kurtulmalı koşmalar, kaçışlar; Indiana Jones'un tozlu kulaklarını çınlatan, nefes kesici maceralardır zaten.

"Macera" ruhu Nathan'ın atadan kalma genlerinde var dersem abartı veya şaka olmaz, gerçekten de Drake'in büyük büyük büyükbabası, okyanuslarda yelken açmış, türlü serüvenler sonunda bir şekilde ünlü gezgin Marco Polo'nun yolculuk günlüklerini eline geçirmiş, eksantrik bir gemicidir. Nathan da büyükbabasının yarım bıraktığı bu gizemli, masalsı öyküleri tamamlamak amacıyla atılır tüm maceralarına. Bize ayrılan satırların sonuna geldiğimize göre, oyunun girişinde alıntılanan, Marco Polo'nun 1324 yılında, belleklerde ve el yazmalarında kalan son sözlerine atıfta bulunarak kapatalım Among Thieves sayfasını. "Gördüklerimin yarısını bile anlatamadım henüz. Zaten anlatsam da kimse inanmazdı..." Ben de on yıl önceki oyun deneyimimden bana kalanların yarısını bile anlatamamamın şaşkın burukluğuyla sizleri "Neden Efsane Oldu" bölümümüze alayım öyleyse...

CO-OP MODU VE PS VITA'DA UNCHARTED

Senaryoda ilk iki-üç bölümü geçtikten sonra merakımı yenemeyip hevesle girdiğim çevrimiçi co-op modu, uzun saatler boyunca, rastgele iki oyuncuyla takılabileceğiniz, renkli ve eğlenceli görevler sunuyordu. Seviye atlama, ödül ve yetenek sistemleri, kozmetik eşyaların da Uncharted dünyasına gayet uygun, dengeli ve düzgün şekilde tasarlandıklarını hatırlarım. Elele verip bulmacaları çözme, belli bölümlerde dalgalar halinde saldıran lejyonerlerin hakkından gelme gibi işler, takım oyununa dayalı, keyif veren bir oynanışla sunulmuştu. Sunucu, bağlantı, fps düşmesi gibi teknik sorunlar da olmayınca "tadından yenmez, oynanır" bir çok oyunculu modu vardı anlayacağınız. 2010'ların özellikle 2. yarısından itibaren kanıksamaya başladığımız mikro ödemeler asgari düzeydeydi henüz, ana oyundan koparılıp "ilk gün DLC"si diye ek ücretle satış saçmalığı gündemde bile değildi. Boş kandırmacalarla kazıklanmayan birçok konsol oyuncusu PS Vita'da Uncharted: Golden Abyss'e bütçe ayırabilmişti. Genel anlamda hayal kırıklığı yaratan Vita'nın, oyuncuyu teselli eden, değerli ve güzel, konsola özgü yapımlarından biri olmuştu Drake'in Latin Amerika'da geçen macerası. (Bilgi Notu: Uncharted 2 ve 3 için online co-op sunucuları, Eylül ayında kapatıldı. Ancak UC 4: Bir Hırsızın Sonu oyununda online co-op sunucuları halen açık durumda.)



UNCHARTED THE NATHAN DRAKE COLLECTION

Eski nesli geride bırakmış bir PS4 oyuncusuysanız haberiniz vardır mutlaka ama ben eklemeden geçemeyeceğim: Uncharted serisinin, PS3'e çıkan ilk 3 oyunu, Uncharted: The Nathan Drake Collection adıyla, çok pahalı olmayan, hatta kalitesine oranla makul sayılabilecek fiyatlarla satılıyor. Hele indirim döneminde alırsanız, son 1-2 yılın kanıksanmış fiyat politikalarıyla (!) 450-500 TL gibi abartıyı da aşmış taleplerle gelen popüler oyunlardan daha uzun süre, daha keyifli maceralar yaşayacağınız üç adet harika oyuna sahip olabilirsiniz. Ben Among Thieves'i PS3'te bitirdiğim için 3. oyunun (Drake's Deception) yeniden yapım sürümünü PS4'te alıp geçtiğimiz ay hiç eksilmeyen bir merak ve heyecan temposuyla tamamladım. 3. oyunun ilk ikisine göre bir artısıysa, mükemmele yakın düzeyde, usta işi bir çeviri ve Türkçe seslendirmeye sahip olması. Zaten o oyundan sonra tüm konsol veya AAA PC oyunlarında aynı seviyede Türkçe seslendirme veya en azından altyazı arar olduk oyuncu topluluğu olarak.

NEDEN EFSANE OLDU?



GRAFiK VE ANiMASYONLAR

10 yıl önceki inceleme yazısının sonundaki "Ne İyi? Ne Kötü?" karnesinde, say say bitmeyen artılar listesinden, "çene düşüren grafikler" ifadesini bunca yıl aradan sonra bile hatırlarım. Gölgelerdeki gerçeğe yakınlık, karlı buzlu tepelerin güzelliği, tarihi şatolarda veya loş mağaralarda minik yarık ve boşluklarından içeri sızan ışık, kısacası neredeyse toz parçacıklarına kadar gösterecek kadar detaylı grafikler, içten bir övgüyü hak ediyordu. Nathan ve yardımcı karakterlerin, hatta karşı taraftan patakladığımız figüran lejyonerlerin ve "esas kötü çocuklar"ın mimikleri, el, kol ve vücut hareketleri 10 yıl önceki teknolojiyle son derece başarılı bir şekilde kotarılmıştı. Yapımcı stüdyonun sinematografik anlatım tarzına yakışan bir grafik kalitesine sahipti Among Thieves. Grafik ve animasyonlardaki canlılık, etkileyici estetik güzellik düzeyi; günümüzde ciddi bir servet isteyen fiyat etiketleriyle satılan aksiyon, FPS ve spor oyunlarının çoğundan daha ileri boyutlardadır halen.

OYNANIŞ VE DENGE

İlginçtir; bölümleri aşmak için zaman zaman Nathan'ı iki ayrı tepecik arasına devrilmiş kütüklerin, bina arasındaki metal direklerin üzerinde dengeli şekilde oynamamız gerekiyordu. Oynanıştaki denge her anlamda öyküye güzelce yerleştirilmişti anlayacağınız. İşin espri kısmını Nathan'ın Sully, Elena, Chloe veya Hary'le olan konuşmalarına bırakırsak; henüz ilk sahneden oyuncuyu kendisine çekip bağlayan, koşma-zıplama-atlama-kaçma ağırlıklı platform aksiyonu, tarihi olaylardan, Marco Polo ve tarihi korsan Drake'in el çizimlerinden veya doğa olaylarından ipuçlarını alan kapı-bölüm açma bulmacaları, farklı silah ve saldırı taktikleriyle üzerimize gelen lejyoner kötü adamlarla olan silahlı çatışmalar ve yakın dövüşler şeklinde üç ayrı ve temel bölümden oluşan oynanış, platform-bulmaca-çatışma dengesini çok iyi tutturmuştu. Bir dakika boyunca "ee, hep aynı şey sıkıldım" veya "ne anlamsız bir iş bu" demeden bitirmiştim tüm oyunu. Bölümlerin farklı mekânlarda geçmesi, kapalı ve basık tarihi binalar, karlı buzlu Himalaya dağları, kalabalık büyük şehir sokakları, bir anda tuz buz olan camların ardından beliren roketatarlı helikopterler, anında yardım bekleyen veya en umutsuz zamanda imdadımıza koşan sadık arkadaşlarımız derken, bitmesini istemediğimiz, sürükleyici bir aksiyon filmi gibi ilerliyordu oyun. Yazının sonuna geldiğimde, Uncharted 2 oynamamış arkadaşlar hiç de şanssız değiller diyebilirim rahatlıkla; on yıl önce çıkmış oyunu PS3 veya PS4'te oynamaya başlayıp sanki bu ay, yeni çıkmış bir yapım oynuyor hevesi ve heyecanı duyabilirler, değişik bir his olsa gerek.





ÖYKÜ VE YAN KARAKTERLER

Saatlerce oyun kolumuzun ucunda keyif ve merakla yönettiğimiz Nathan'ın, ata dedesi Francis Drake'in yolculuk günlüklerinden Marco Polo'ya kadar uzanan, 15.–16. yüzyıllardan kalma el yazması parşömenlerle desteklenen öykünün her sahnesi, dakikası anlamlıydı ve oynarken de gelişen her olay gayet mantıklıydı, ara sahnelerin sunduğu alt metinler, hareketli aksiyon, aralara serpiştirilmiş ve belki de Uncharted serisinin en önemli özgün özelliği olan dozajı ve zamanlaması çok iyi tutturulmuş espriler, oyuncuya "oynadıkça oynayasım geliyor" hissi veriyordu, ki son 2–3 yıldır çok az yapım bu hissi verebilmiştir konsol, bilgisayar ve mobil oyuncu topluluğuna. Son sahneden, Uncharted 2'yi hâlâ tamamlamamış, –belki de şanslı sayılabilecek– arkadaşların keyfini kaçırmamak adına olabildiğince az ayrıntılı söz edeceğim; zorlu bölümler boyunca peşinde koştuğumuz temel amaç karşısında fena halde ters köşe olmuştuk diyeyim yalnızca. Son on yıldır bitirdiğim senaryoların en ilginç ve çarpıcı final sahnelerinden birine sahiptir Uncharted 2. Seslendirmeler kısmında biraz bahsettiğim yan karakterlerle boy, espri, ruh ve kişilik yarıştırabilecek tek yapım Dragon Age: Origins'tir bence, ilk aklıma gelendir en azından. Sadakati, dostluğu, ihaneti, aşkı, özveriyi ve bu insani erdem ve zaaflarla beraber ince mizah duygusunun eseri şık ve eğlenceli esprileri bu karakterler yaşatmıştı. Sully, Elena ve Chloe üçlüsünü serinin diğer oyunlarında da, ara videolarda ve oyun içi bölümlerde beğenerek dinledik ve izledik (Chloe en çok sevilen yan karakter olmuş olmalı ki 2017'de çıkan Kayıp Miras oyununda kontrol edilen başkahramanlığa yükseltildi).



MÜZİK VE SESLENDİRMELER

Yazıyı nostaljik ve güzel duygularla klavyeye döktüğüm bir–iki saat boyunca kulaklığımdan bana eşlik edip, Nathan'ın ikinci macerasından duygusal, heyecanlı ve gaza getirici esintileri hatırlamama yol açmış çağdaş ve senfonik müziklere birkaç cümle ayırmadan geçemedim. Oyundan ve konsoldan bağımsız, sokakta yürürken, spor yaparken, parkta oturup çevrenizi izlerken veya masa başında çalışırken dinleyebileceğiniz, yaşam ve coşkuyla dolu, Nathan Drake'in zaman zaman ikilemlerde kalıp saniyeler içinde hayati kararlar alışları gibi hızlı tempolu ve notalarının çoğu adrenalin yüklü, sahnelere yoğunluk katmış, mükemmel derecede başarılı müziklerdi enstrümantal ezgilerin tamamı. Başkahramanımız Nathan Drake'i seslendiren Nolan North, 2010'lu yıllar boyunca Black Ops serisinden XCOM 2'ye, Guild Wars 2'den Mafia 3'e kadar bir sürü oyunda, birçok TV dizisi ve çizgi filmde rol almış ve seslendirme yapmış, kariyeri dolu dolu geçmiş bir aktör. Elena, Chloe, Sullivan, Harry ve Lazarevic gibi başroldeki karakterlerin canlı, gerçekçi seslendirmeleri de Uncharted 2'nin aksiyon ve duygu dolu ruhuna ruh katıyordu.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



J-LEAGUE WINNING GOAL *[FAMICOM / GAMEBOY]*

Oyun koleksiyonu yapan biri olarak oturup da korsan oyunculuğu övecek değilim tabii, lakin zamanında ülkemizde satılan Famiclone'lar ve kartuşları sayesinde de bir hayli Famicom kültürü yaptık. Zira bu kartuşların içinde sadece Japonya'ya çıkan oyunlar da olurdu. J-League Winning Goal'ü de böyle çok oyunlu bir klon kartuşun içinden keşfetmiştim zaten.

Söylememe gerek var mı bilmiyorum, bir futbol oyunu J-League Winning Goal. 1994 sezonunda Japonya Ligi'nde yer alan takımlardan birini seçerek şampiyonluğa ulaşmaya çalışıyoruz ki bugün bildiğimiz profesyonel ligleri kurulalı ülkede daha üç yıl olmuş sadece (Yokohama Flugels diye bir takım yok artık mesela, Yomuiri FC de Tokyo Verdy oldu). Peki konsolda pek çok futbol oyunu varken Winning Goal oyununu rakiplerinden ayıran özellik ne?

Bir kere oyun ligin lisansına sahip olduğu için kadrolar dönemin gerçek kadroları ve her oyuncunun yetenekleri birbirinden farklı. 8-bit döneminde pek görebildiğimiz bir özellik değil bu. Bütün sezonu oynadığınız için yedek oyuncularınıza bile ihtiyacınız oluyor. Sesler ve grafikler de konsolun standartları için gayet hoş, özellikle de gol atınca çıkan kocaman animasyonlar gaza getirici. Ama en önemlisi gayet akıcı ve tempolu bir oynanışı var, özellikle de penaltı modu çok başarılı.

Oyun yakın dönemde retro oyuncuların dikkatini çekti ve hayranları tarafından İngilizce yaması da yapıldı bu arada. Bu sayede oyunu sadece Japonya'ya çıktığı halde komple İngilizce oynayabilirsiniz. Gameboy versiyonu da sistemin kısıtlamalarına oranla gayet iyi bence. Her halükârda 8-bit döneminin en iyi futbol oyunlarından, gerçek bir gizli cevher J-League Winning Goal. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

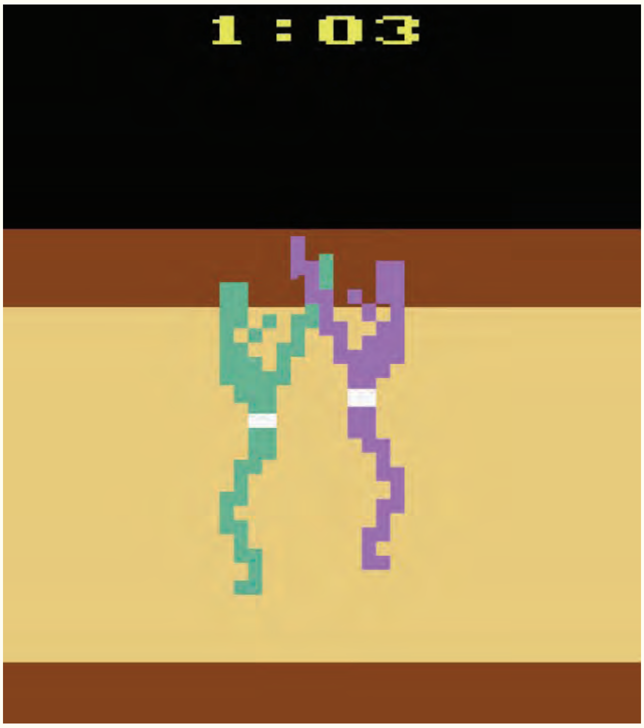
KARATE *[ATARI 2600]*

Elde oynanan tek oyunlu taşınabilir LCD'leri saymazsak tanıştığım ilk konsol Atari 2600'dü benim. 4-5 yaşlarındayken babamın bir akşam elinde milletçe adını "Kara Kutu" koyduğumuz bir Atari 2600 klonuyla çıkıp geldiğini dün gibi hatırlarım. Tabii o zamanlar kendisi de bir çocuk olan abim heyecanla konsolu denerken ben oynamak için tutturmayım diye boştaki kolu bana verişini (ve bal gibi de bu numarayı yiyişimi) ya da babamın Enduro oynarken her seferine çotank diye joystiğin yön çubuğunu kırışını da…

Neyse ki abim hevesini kısa süre sonra aldıktan sonra kara kutu olduğu gibi bana kalmıştı. Ben de bu klon konsolun hafızasında yer alan oyunların büyük çoğunluğunu büyük keyif alarak oynardım. Atari 2600'ün büyüsü de buradadır aslında. Oynanış mekanikleri günümüz standartları için oldukça ilkel olsa da inanılmaz keyiflidir ve evin her yaştan ahalisi birkaç dakika içinde adapte olarak puan yarışına katılabilir. Ne var ki köşemize konuk olan Karate oyunu da konsolun hafızasında yer alan ve sevmediğim nadir oyunlardan biriydi.

Bir kere oyunun nasıl çalıştığını anlamak asla mümkün değildi. Vuruşlar için o kadar anormal bir sistem kurmuşlar ki her hareketiniz rastgele yapılıyor, rakibinize isabet ederse de tamamen şansınızdan puan almış oluyordunuz. Halbuki konsol üzerinde ilkel olmasına rağmen gayet güzel spor oyunları da vardı. Rakibiniz bazen yere yığılıyor ama bunu nasıl başardığınızı asla anlayamıyordunuz mesela. Oyunu çözebilmek için hayli didişmiş fakat asla başaramamıştım zaten. Oyun 5 yaşındaki beni bile kendinden soğutmayı başarmıştı bir şekilde.

İşin ilginç tarafı bundan uzun yıllar sonra Karate'nin benim gibi zamanında aynı travmayı yaşamış oyuncular tarafından tarihin en kötü oyunları listesine konulduğunu öğrenecektim. Atari 2600 oyunları oyunculuğun ilkel dönemlerine ait olduğu için genelde bu tarz listelere alınmamasına rağmen hem de. Şimdi de oturmuş bu oyunu yazıyorum, insanın geçmişinin peşini bırakmaması böyle bir şey olsa gerek. ■ **EMRE S.**





ARMAĞAN *[VALKYRIA CHRONICLES]*

Oyunun geçtiği alternatif dünyada Avrupa kıtasının en büyük iki gücü, tüm dengeleri bozabilecek Ragnite madeni yüzünden savaş halindedir. Bu iki devin tam ortasında yer alan ufak bir ülke olan Gallia'ysa tarafsızlığını sürdürüp savaştan uzaktan durmaya çalışmaktadır. Ta ki Empire bu minik ülkede yer alan zengin Ragnite yataklarını sömürmek için ülkeyi işgal edene kadar.

Böylelikle ülkedeki huzur dolu halk kendini bir anda hiç istemedikleri bir savaşın içinde bulur. Savaşın en zorlu cephelerinden birinde yer alan 7. bölüğün başına da babası eski bir savaş kahramanı, kendisiyse tam bir doğa âşığı olan Welkin Gunther getirilir. Bölüğünün tank operatörü de babasının daha bebekken evlat edindiği üvey kız kardeşi Isara olacaktır.

Lakin Isara Avrupalıların hiç sevmediği ve zamanında kıtaya kan kusturduğu rivayet edilen (ve aslında tam tersi olan) Darcsen ırkından olduğu için bölükteki pek çok insan ona karşı önyargılı ve kötü davranır. Varlığından rahatsız olan ve bunu her fırsatta en çok dile getiren kişi de piyade Rosie'dir. Isara bölüğün bütün önyargılarına rağmen herkese yakın davranarak arkadaşlıklarını kazanmaya çalışır fakat annesinin ve babasının ölümünden Darcsen'leri suçlayan Rosie'nin kalbi bir türlü yumuşamaz.

Ne var ki Isara'nın zekâsı, yakınlığı ve arkadaşlarını hayatta tutmak için gösterdiği amansız çaba sonucu bölüktekilerin ona karşı olan görüşleri zamanla değişmeye başlar. Ülke çapında kutlanan, insanların sevdiklerine hediyeler verdiği Ruhlar Şöleni'nde de Isara kendi elleriyle yaptığı ve Darcsen'lerin uğur getirdiğine inandığı bir bebeği Rosie'ye hediye edip onunla arkadaş olmak istediğini söyler. Karşılığında da savaştan önce aslında bir şarkıcı olan Rosie'den savaş sona erdiğinde bir şarkı söylemesini ister. Fakat Rosie gönülsüzce bu isteğini kabul etse de zavallı kızı gene tersler ve onun üzgün biçimde festivalden ayrılmasına sebep olur.

Gelgelelim Rosie aslında bir süredir Isara'dan özür dilemeyi planlamaktadır, fakat bunu hem ona hem de kendisine itiraf edecek gücü kendinde bulamamıştır...

Bu olaydan kısa bir süre sonra 7. bölük intihar görevi sayılabilecek bir operasyona gönderilir. Bölükteki herkes bu kazanılması imkânsız görülen bu operasyonda öleceklerine kesin gözüyle bakmaktadır. Fakat Isara'nın keşfettiği ve tanklarda kullanılabilen duman toplarıyla savaşın seyri değişir ve bölük mucizevi şekilde kazanır. Isara zekâsı ve çalışkanlığıyla bütün bölüğün hayatını kurtarmıştır. Tabii Rosie de hayatını ona borçludur artık.

Nihayetinde Rosie tüm önyargılarını kırar ve operasyon biter bitmez ondan özür dilemek için Isara'nın yanına koşar. Fakat zavallı Isara savaş sona ermesine rağmen gizlenmiş bir Empire sniper'ı tarafından vurulur ve Rosie'nin gözleri önünde can verir. Özür dilemek için artık çok kalmıştır.

Ertesi gün Isara'nın cenazesinde, ona söz verdiği şarkıyı söyler Rosie mezarının başında. Arkadaşlığını esirgediği Isara'ye verebileceği tek armağan artık budur... ■ EMRE S.

MEDYA

REKLAM // KİTAP // FİLM // MÜZİK

SOBAKAWA YASTIKLARI REKLAMI

Televizyondan siparişin epeyce yaygın olduğu yıllarda bir gece ansızın hayatımıza girmişti Sobakawa Yastıkları reklamı. Yastığın özelliği bak bitkisi tohumlarından (aslında bildiğiniz kara buğday) meydana gelmesiydi ve hem fön makinasıyla uçurulabilir hem de üzerine bowling topu atınca bile sağlam şekilde altındaki camı koruyabilirdi çünkü hepimizin kafası bowling topu kadar ağırdı ve manyak gibi cam üstünde yatıyorduk o yıllarda.

Velhasıl kelâm bir Doktor Watanabe abimiz vardı bunu ağdalı ağdalı anlatan, yanında da Audioslave'in Black Hole Sun klibindeki yapaylıktan deforme olmuş tiplere benzeyen aptal sarışın kontenjanından bir ablamız mevcuttu. O da her olan bitene ağzını mumya kadar açabilerek hayretler içinde tepki verir, bu böyle sürüp giderdi. Lâkin o dönem alevlenen Japon merakım ve sevgim bi' şekilde bu yastıktan çok istememe yol açmış ama nihayetinde olmamıştı. Kullananlar yastığın işe yaradığını söylerler ama bir süre sonra tohumlar kırılıp çimlenebiliyormuş, onun yaratacağı grotesk korkuyu hayal etmeyi de size bırakıyorum artık.

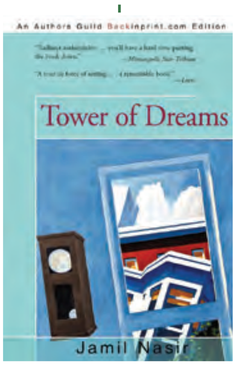
Şu an halen satılıyormuş fahiş bir fiyata meret, alıp kullanan varsa tecrübelerinizi dinlemek isteriz. ■ **EREN E.**



DÜŞLER KULESİ

JAMIL NASIR

20 yıl öncesine, Milenyum yılına gidiyoruz bu ayki nostaljik kitabımızla. Düşler Kulesi (Tower of Dreams), ülkemizde 2000 yılında yayınlanmış, benim de aynı yıl yaz tatilinde üç-dört gün içinde merak ve hevesle okuyup bitirdiğim, bunca zaman sonra bazı sayfalarını, ilginç tespitlerini hatırladığım, bilimkurgu-fantastik-macera türlerinin karışımı, sürükleyici bir roman. Yazarı Jamil Nasır, ABD doğumlu ve bazı yarışmalarda ödül kazanmış bir edebiyatçı.



Bu özgün, renkli karakterlere ve yüksek tempolu macera örgüsüne sahip romandan hatırladıklarımı nakledeyim, bazı kısımlarda yanılgı, yanlış hatırlama payı mevcuttur tabii: Olaylar bugüne göre çok uzak olmayan bir gelecekte, 2030'lar ya da 2040'lar dünyasında geçer. Başkahraman Blaine, genç yaşlarda bir reklamcıdır, ama bildiğimiz, bilgisayar başında bir ofis çalışanı değildir. Dönemin ilerlemiş teknolojisine, kapasitesi ve açgözlülüğü iyiden iyiye artan tüketim toplumunun ürkütücü durumuna uygun şekilde, "imge kazıcılığı" adı verilen bir iş yapar. İnsanların rüyalarına girerek, reklam, ihtiyaç, alışveriş ve tüketim gibi konularda, doğal olarak insana ait hayallerde "astral yolculuk" benzeri gezintilere çıkar. Görev yeri olan Orta Doğu ve Mısır'da gördüğü bir rüya üst üste karşısına çıkınca, gördüklerinin rüya mı yoksa gerçekleşmişi hatırlatan veya gerçekleşecek bir cinayeti haber veren psikolojik bir önsezi mi olduğunun ayırdına varamaz uzun, dolu dolu sayfalar boyunca. Rüyasında gördüğüne inandığı kadını gerçek hayatta araması, heyecan ve tehlikeleri de beraberinde getirecektir.

Aradan geçen uzun zamana rağmen, konunun özetini bu şekilde hatırlayabildim. Ayrıca Kur'an'dan alıntılar, dünya nüfusunun on milyarı geçmesi, Kahire araç trafiği yoğunluğunun ancak gece yarısı saat 3-4 arası bir nebze azalması, haberleşme ve bilgi alma için kullanılan avuç içi bilgisayar gibi teknolojik aletler, hologram görüntüler üzerinden canlı sesli iletişim gibi mistik ve geleceğe dönük ayrıntıların da bir kısmı okurken ilgimi çekmişti. Günümüze biraz daha yaklaşmış geleceğin dünyasına 2000 yılında atılmış özgün bir bakış görmek adına okumanızı öneririm, bilimkurgu ve fantastik türlerini sevenler zaten beğenerek bitireceklerdir 300 sayfayı. ■ **NOYAN**



DIMMU BORGIR

ENTHRONE DARKNESS TRIUMPHANT

Bir zamanlar hayvan gibi bir Dimmu Borgir hayranıydım. Aslında hâlâ daha çok severim, acayip severim ama bahsettiğim yıllar 90'ların sonu, 2000'lerin başı, ICS Vortex'li, Mustis'li, Nicholas Barker'ları dönemler. Ama bence o efsane kadroya geçişin hemen öncesinde, Dimmu Borgir'in en manyak, en İskandinav, en karanlık albümlerinden biri var. Bana Dimmu sevdiren albüm: Enthrone Darkness Triumphant.

Hani derler ya ölüyü yatağından kaldırır diye, bu albüm benim diyen adamı black metal tutkunu yapar, o kadar diyeyim size. Mourning Palace'ın iliklere işleyen melodisi ve Shagrath'ın hönkürmesiyle açılan albüm, hâlâ daha en sevdiğim şarkıların başında gelen Spellbound (By the Devil)'ın müthiş temposuyla devam eder; In Death's Embrace'in klavye notalarında kendinizi kaybeder, sonra da "lan noluyo" demeye kalmadan albümün son parçası ve tam bir manyaklık olan A Succubus in Rapture'da geri bulursunuz.

Daha geçen gün bu albümü ne kadar özlediğimi düşünüp art arda 2-3 kere dinledikten sonra "bunu piksel medyaya yazsam ya" diye düşünmüştüm. Hem kim bilir belki de bu albümü merak eden genç kardeşlerimizden birini de Dimmu Borgir hastası yapmış olurum, sevaptır (ya da değil midir, emin olamıyorum). **ESER**





KINGDOM OF HEAVEN

Kudüs; sayısız ruhun, uçsuz bucaksız hayallerin, insanoğlunun binlerce yıldır süren ve belki binlerce yıl daha sürecek mücadelelerinin beşiği.

İşte Kingdom of Heaven, Kudüs'ün, 200 yıllık haçlı seferlerinin ve de bu coğrafya için binlerce yıldır verilen savaşların özeti sayılabilecek muhteşem bir sanat eseriydi. Ridley Scott'un yönetmenliğine ek olarak (ki bana sorarsanız kariyerinin zirvesiydi) Harry Gregson Williams'ın dönemi muhteşem şekilde yansıtan müzikleri filmi gerçekten çok başka bir seviyeye taşıyordu.

Tabii 190 dakikalık Director's Cut'tan bahsettiğim bilinsin, zira filmin normal haliyle aralarında dağlar kadar fark var ve eğer henüz izlemediyseniz izlemeniz gereken versiyon da kesinlikle bu.

-Kudüs'ün değeri nedir?
-Hiç... her şey. **MUTLU**

Oyungezer
SAYI: 147 - 2020/01

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 30 Aralık 2019
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




148
2020'DE
ÇIKACAK OYUNLAR
TARİHİN EN MUHTEŞEM OYUN
YILINA MI GİRDİK YOKSA?
ŞUBAT'TA OYUNGEZER'DE

OGZ

www.oyungezer.com.tr